
This is the **published version** of the article:

Rubio Prats, Laia; Mas, Jordi dir. El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. : Los casos de 'El viaje de Chihiro' y 'Mi vecino Totoro'. 2015. (868 Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/147045>

under the terms of the  **CC BY** COPYRIGHT license

EL FOLCLORE Y MITOLOGÍA JAPONESES EN LAS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI

**LOS CASOS DE *EL VIAJE DE CHIHIRO* Y
*MI VECINO TOTORO***

101486 – Trabajo de fin de grado
Grado en Traducción e Interpretación
Curso académico 2014-2015

Laia Rubio Prats
Jose Antonio Jiménez Ordóñez
Tutor: Jordi Mas López

Facultad de Traducción e Interpretación
Universitat Autònoma de Barcelona

DATOS DEL TFG

Título: El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*.

Autores: Laia Rubio Prats y Jose Antonio Jiménez Ordóñez

Tutor: Jordi Mas López

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación

Estudios: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2014-15

PALABRAS CLAVE

Traducción, doblaje, lengua japonesa, lengua española, lengua inglesa, mitología japonesa, Studio Ghibli, folclore, elementos culturales, sintoísmo.

RESUMEN DEL TFG

El siguiente trabajo trata de elaborar un análisis de la cultura y mitología japonesas reflejadas en la traducción o doblaje de las películas *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*. Se ha intentado realizar no solo un análisis comparativo de la traducción de ambas películas de Studio Ghibli, sino también del trasfondo cultural que en ellas se muestra y cómo se ha traducido y mostrado en la versión española e inglesa. Aunque a simple vista pueden parecer sencillas películas para niños, ambas muestran una gran cantidad de elementos culturales que en la traducción española e inglesa pasan a segundo plano o desaparecen por completo.

En segundo lugar, el trabajo intenta recoger, analizar y explicar los distintos seres, criaturas y elementos del folclore japonés mencionados o mostrados en ambas películas y el papel que estos desempeñan tanto en la trama de las obras como en la mitología japonesa.

AVISO LEGAL

© Laia Rubio Prats y Jose Antonio Jiménez Ordóñez, Barcelona, 2015. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de sus autores.

© Laia Rubio Prats y Jose Antonio Jiménez Ordóñez, Barcelona, 2015. All rights reserved. None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the authors.

ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1. Motivación	4
1.2. Objetivo	5
1.3. Metodología	5
2. Las obras	6
2.1. El viaje de Chihiro	6
2.1.1. Ficha técnica	6
2.1.2. Resumen del argumento	6-8
2.2. Mi vecino Totoro	8
2.2.1. Ficha técnica	8
2.2.2. Resumen del argumento	9-10
3. Traducción y doblaje	11
3.1. El viaje de Chihiro	11-19
3.2. Mi vecino Totoro	20-24
4. Elementos culturales reflejados en las películas	25
4.1. El viaje de Chihiro	26
4.1.1. Elementos culturales mencionados en los diálogos	26-34
4.1.2. Elementos culturales mostrados en las imágenes	35-46
4.2. Mi vecino Totoro	47
4.2.1. Elementos culturales mencionados en los diálogos	47-51
4.2.2. Elementos culturales mostrados en las imágenes	52-62
5. Conclusiones	63-64
6. Bibliografía	65-66

1. INTRODUCCIÓN

1.1. MOTIVACIÓN

El cine y animación japoneses conforman la segunda industria cinematográfica que más dinero mueve del mundo, justo detrás de la estadounidense¹. Sin embargo, no fue hasta los años 80 y 90 cuando el cine nipón alcanzó la fama mundial de la que goza actualmente y se convirtió en uno de los agentes más influyentes de la imparable expansión cultural nipona conocida como *Cool Japan*.

Dentro de este movimiento de expansión cultural es imposible pasar por alto el relevante papel que ha desempeñado Studio Ghibli y en especial el maestro Hayao Miyazaki en la difusión y reconocimiento mundial no solo del cine de animación japonés, sino de la propia cultura y folclore nipones a través de sus obras filmográficas, cuya belleza visual y narrativa se hizo visible el año 2002 cuando la película *El viaje de Chihiro* (2001) fue galardonada con el Óscar a la mejor película de animación, siendo, hasta el momento, la primera y única película de anime en ganar dicho premio².

Independientemente de los premios y reconocimientos de los que goza la firma Ghibli, el secreto de su éxito yace en la facilidad con la que cada una de sus películas nos atraen hacia un mundo conocido y a la vez oculto; un mundo donde lo onírico y la realidad van de la mano. En definitiva, un mundo en el que nuestro niño interior renace y sale a jugar durante los minutos que dura la película. Ese poder de crear y recrear ese mundo una y otra vez se ha convertido en el sello propio de Studio Ghibli y es lo que ha logrado cautivar a miles y miles de espectadores de los cuales nosotros no somos una excepción.

Por este motivo decidimos dedicar este trabajo a un tema que, de forma simultánea, pusiese a prueba los conocimientos sobre traducción, cultura y lengua japonesa adquiridos a lo largo de los cuatro cursos como estudiantes de traducción y saciase la inacabable curiosidad del amante fanático de las obras de Studio Ghibli que los autores de este trabajo llevan dentro.

Por otra parte y como se puede observar en la bibliografía de este trabajo, las fuentes de información en español relacionadas con las obras de Miyazaki son muy escasas y relativamente recientes. Es por eso que, desde un punto de vista más pragmático, nos hemos propuesto aportar nuestro pequeño grano de arena e intentar, en la medida de lo posible, crear una fuente de información que complemente y complete la colección de obras escritas en español que estudian los entresijos de los mundos y mensajes ocultos en las películas de Studio Ghibli.

¹ García, Héctor (2012). *Un geek en Japón*.

² Página web *Anime News Network* [consultado en 2015]

1.2. OBJETIVO

El objetivo de este trabajo es doble. Por una parte, realizar un análisis comparativo de la traducción y doblaje de las versiones japonesa, inglesa y española de las películas *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro* comentando las técnicas y recursos empleados en cada una de las traducciones a la hora de afrontar la difícil tarea que puede suponer el doblaje de una obra audiovisual en japonés. Además, no solo se ha intentado localizar las disparidades o «errores» entre los diferentes doblajes, sino analizar y averiguar los motivos o funciones que llevaron al traductor (o en muchos casos el adaptador o el propio equipo de dirección) a producir dichos cambios en el texto meta.

Por otra parte, –partiendo de la base que no hay traducción «perfecta» y conscientes de que siempre hay elementos referentes no solo a la lengua, sino también a la cultura de origen cuya pérdida es inevitable–, este trabajo pretende localizar, documentar y exponer de manera exhaustiva los elementos nombrados directamente (nombres de personajes, deidades, criaturas) como los presentes en el trasfondo de las películas (paisajes, iconografías, símbolos) que quedan *lost in translation* y que pese a ser en cierta medida prescindibles, son de gran utilidad para entender y apreciar en su totalidad tanto la obra como el mensaje moral y la cultura sobre las que esta se construye.

1.3. METODOLOGÍA

Para cumplir los dos objetivos propuestos en este trabajo se ha dividido el proceso metodológico en dos fases. La primera se centra en el estudio y análisis inicial de la obras desde un punto de vista lingüístico y traductológico. Para ello se ha realizado la transcripción de los diálogos en las tres lenguas de trabajo: español, inglés y japonés, de las cuales se realiza un análisis comparativo de las similitudes, diferencias y características propias de cada doblaje tomando como referencia la versión original en japonés y cómo estas similitudes y diferencias afectan a los elementos culturales que se muestran en ambas películas.

Una vez detectado cómo las diferencias en los doblajes han afectado a los distintos elementos culturales llegamos a la segunda fase de nuestro trabajo. En esta fase se han recogido todos los elementos culturales mencionados y mostrados en las dos obras y se ha realizado una documentación y estudio exhaustivo para concretar de qué tipo de elemento cultural se trata (criatura, deidad, objeto), su origen (sintoísmo, budismo, folclore popular) y la relación que existe entre el papel que desempeña dentro de la película y su relevancia en la cultura y mitología japonesa. Además, se ha analizado cómo estos elementos se han visto modificados o eliminados completamente en el proceso traductológico y qué influencia tienen estos cambios en la percepción final del espectador meta.

2. LAS OBRAS

2.1. EL VIAJE DE CHIHIRO

2.1.1. FICHA TÉCNICA

Título en español	<i>El viaje de Chihiro</i>
Traducción al español	Francesc Bofill
Título en inglés	<i>Spirited away</i>
Traducción al inglés	Disney
Título original	千と千尋の神隠し <i>Sen to Chihiro no kamikakushi</i>
Dirección y guión	Hayao Miyazaki
Producción	Studio Ghibli
Año	2001
Estreno en España	2002
Estreno en Estados Unidos	2002
Duración	125 min.
Género	Animación, aventura, misterio, fantasía

2.1.2. RESUMEN DEL ARGUMENTO

El viaje de Chihiro narra las aventuras de una niña de diez años llamada Chihiro Ogino. Todo empieza cuando sus padres deciden mudarse al campo, pero en el trayecto cogen un camino que parece ser un atajo. Sin embargo, les lleva a un túnel, al otro lado del cual se erige un pueblo aparentemente abandonado. Andan por el lugar hasta que su padre descubre un restaurante que parece que todavía está en funcionamiento; a pesar de que no les atiende nadie deciden quedarse y empiezan a comer. Excepto Chihiro, quien prefiere seguir investigando y encuentra una casa de baños que parece estar abierta. Cuando comienza a anochecer, aparece un misterioso joven, Haku, que le ordena que se vaya de ahí antes de que termine de caer la noche, pues puede resultar peligroso.

Chihiro corre a buscar a sus padres, mientras poco a poco la ciudad va cobrando vida y empiezan a aparecer sombras negras de diferentes lugares. Al llegar al restaurante, ve que sus progenitores se han convertido en cerdos y que no la reconocen. Atemorizada, huye del

lugar hacia el camino por donde había entrado pero halla un mar enorme que le impide huir. Haku la encuentra y la lleva en secreto a la casa de baños. Le da instrucciones para encontrar a Kamaji, el hombre que controla las calderas, y le dice que insista en pedirle trabajo, ya que de conseguir uno, ni siquiera Yubaba, la bruja que gobierna la casa, no podrá hacerle nada.

Finalmente, consigue trabajo y conoce a Lin, quien le ayuda a adaptarse y a realizar las tareas más duras; como atender a un dios pestilente. Es un cliente lleno de mugre y barro, que apesta y pudre todo lo que está a su alrededor. Yubaba le encarga la tarea de limpiarlo a Chihiro, pero Lin decide ayudarla. Chihiro descubre que este peculiar huésped tiene una especie de espina clavada y, al tirar de ella, toda la basura del interior del espíritu sale hasta que queda vacío. El dios pestilente resulta ser el dios de un río muy poderoso, que regala un pastel de hierbas a Chihiro por haberle ayudado.

Antes de esto, Chihiro había dejado entrar a la casa a un ser llamado Sin Cara, que será crucial en la historia. Éste reparte oro a cambio de comida y baños. Mientras todos los empleados están pendientes de él, Chihiro se desinteresa y va a su habitación. Desde su ventana, ve a un dragón luchando contra algo que parecen pájaros de papel. Se da cuenta de que se trata de Haku herido que vuela hacia donde habita Yubaba. La niña le sigue para rescatarlo, pero, para que no la encuentren, se esconde en una habitación llena de cojines y conoce al enorme bebé de Yubaba. Bebé, que así es como se llama, no quiere soltarla y quiere que Chihiro juegue con él, la agarra bien fuerte e incluso le amenaza en romperle el brazo. A pesar de esto, ella insiste y se escapa para ir a salvar a Haku, pero algo se interpone en su camino. Uno de los pájaros de papel se convierte en Zeniba, la hermana gemela de Yubaba, quién explica que el joven Haku le ha robado un valioso sello y que, por consiguiente, debe recibir su merecido. Haku, aún convertido en dragón, destruye el papel, Zeniba desaparece y, para huir de allí, Chihiro empuja al dragón por un tubo de ventilación, que les lleva hasta Kamaji. La niña recuerda que todavía tiene el pastel de hierbas que le dio el Dios del Río y le da la mitad a Haku para que escupa el sello. Sello en mano, Chihiro decide devolvérselo a Zeniba y pedirle disculpas. Antes de eso, debe ir a tranquilizar a Sin Cara, ya que la avaricia ha podido con él y se está comiendo a todo el personal. La niña intenta calmar a esta criatura hablando con él, pero no atiende a razón pues está corrompido por todos los seres que se ha ido comiendo y siempre quiere más. Chihiro recuerda que aún le queda un trozo del pastel que el Dios del Río le dio y decide dárselo, devolviéndolo así a su forma original.

Una vez solucionados los percances en la casa de baños, Chihiro se embarca en otro viaje hasta la casa de Zeniba, acompañada por el nuevo y renovado Sin Cara. Una vez allí, le devuelve el sello y mantienen una animada charla hasta que llega Haku, bajo forma de dragón, para llevarse a Chihiro de vuelta a la casa de baños. La muchacha desde el principio ha tenido la sensación de que conoce a Haku desde hace tiempo. En el camino de

vuelta a casa, sus dudas se solucionan. Chihiro descubre que el chicho es el dios de un río en el que ella se cayó de pequeña y que él la salvó de morir ahogada. La protagonista desvela el nombre verdadero del dragón, Kohaku, quien vuelve a adoptar apariencia humana.

Finalmente, llegan a la casa de baños donde Yubaba le tiene preparada una prueba final: si sabe identificar a sus padres de entre los cerdos que le muestra, los devolverá a su forma original y todos podrán volver a su mundo. La chica afirma que no están ahí y está en lo cierto. En ese momento, se rompe el contrato de trabajo que la sometía a la bruja y queda, por consiguiente, libre de todo lo relacionado a ese mundo. Haku la guía hasta la salida y la insta a no volver la vista atrás hasta que no haya atravesado el túnel. Chihiro se reúne con sus padres en la boca de entrada del túnel, lo atraviesan y llegan al coche. Toda la familia se monta en el vehículo y se alejan del lugar.

2.2. MI VECINO TOTORO

2.2.1. FICHA TÉCNICA

Título en español	<i>Mi vecino Totoro</i>
Traducción al español	1998 (Fox/Torma Studio) / 2009 (Disney)
Título en inglés	<i>My Neighbor Totoro</i>
Traducción al inglés	1998 (Fox/Torma Studio) 2005 (Disney)
Título original	となりのトトロ <i>Tonari no Totoro</i>
Dirección y guion	Hayao Miyazaki
Producción	Studio Ghibli
Año	1988
Estreno en España	1996
Estreno en Estados Unidos	1993
Duración	86 min.
Género	Animación, infantil, fantasía

2.2.2. RESUMEN DEL ARGUMENTO

Mi vecino Totoro nos sitúa en el Japón del año 1958. El profesor Tatsuo Kusakabe y sus dos hijas, Satsuki y Mei, se mudan a una vieja casa en el pueblo de Matsugô para estar más cerca de su madre, Yasuko, quien se recupera de una grave enfermedad en un hospital de la zona. Durante su mudanza, Satsuki y Mei se encuentran con unas diminutas y negruzcas criaturas similares a motas de polvo que habitan en los oscuros rincones de la casa. Tras instalarse en su nueva casa, la familia lleva una vida plácida y llena de sonrisas. Esto ahuyenta a los duendes del polvo quienes deciden irse para buscar otra casa deshabitada en la que vivir.

Un día como cualquier otro, Mei juega en el jardín cercano a la casa cuando se topa con dos pequeñas criaturas con orejas puntiagudas. Intrigada, la niña las sigue por el bosque hasta llegar al hueco de un gigantesco alcanforero. Allí, Mei se topa con una versión enorme de las pequeñas criaturas a la cual denomina «Totoro» debido a los rugidos que produce. Mei, quien inmediatamente se ha hecho amiga con el gran Totoro, se duerme encima de su gran barriga. No obstante, cuando su hermana Satsuki la encuentra, la pequeña se despierta en un claro del bosque. Mei intenta en vano mostrar el escondite de Totoro a su hermana y a su padre. Éste le explica que ha tenido la suerte de conocer al espíritu guardián del bosque y que solo se le puede encontrar cuando él quiere.

Una tarde de lluvia Mei y Satsuki van a buscar a su padre a la parada del autobús preocupada pues éste se retrasa más que de costumbre en su regreso de dar clases en la universidad. Mientras esperan, Satsuki coge a caballito a su hermana pequeña, quien abatida por el cansancio se duerme en su espalda. Es entonces cuando Totoro se aparece por primera vez ante Satsuki y espera junto a ella en la parada del bus. La joven le ofrece a Totoro el paraguas de su padre para que se proteja de la lluvia. Totoro, encantado con el extraño objeto, le obsequia a cambio con un pequeño saco lleno de nueces y semillas. De repente, un autobús con forma de gato aparece de entre los árboles y se detiene frente a ellos. Totoro se sube a él, y ambos desaparecen en la oscuridad de la lluviosa noche. Segundos más tarde, otro autobús, esta vez en el que va el padre de las niñas, se detiene en la parada.

Satsuki y Mei plantan las semillas en su jardín pero de ellas no brota fruto alguno. Días más tarde, Totoro visita la casa de las niñas y junto a ellas baila alrededor del campo de semillas y, gracias a sus poderes mágicos hacen que pequeños brotes surjan de ellas.

Desafortunadamente, no todo son buenas noticias. Satsuki descubre que su madre, cuyo estado había mejorado e iba a visitarlas a casa, ha caído nuevamente enferma y deberá permanecer en el hospital. La noticia afecta a las dos hermanas, quienes acaban discutiendo y tomando caminos distintos. Mei, no contenta con no poder ver a su madre, decide tomar

por su cuenta el largo camino hacia el hospital para darle a su madre la mazorca que había recogido expresamente como regalo de bienvenida.

La desaparición de Mei no tarda en hacerse evidente y causar un gran revuelo y preocupación tanto en Satsuki como en todos los vecinos del pueblo quienes se unen en la búsqueda de la niña. Desesperada, Satsuki acude al gran alcanforero en busca de la ayuda de Totoro. Con su ayuda y la del Gatobús, Satsuki logra encontrar a la asustada y perdida Mei. Una vez reunidas y reconciliadas, las dos hermanas deciden subir al Gatobús e ir al hospital. Allí observan aliviadas como sus padres charlan y ríen juntos hasta que, para su asombro, encuentran una mazorca en el marco de la ventana.

3. TRADUCCIÓN Y DOBLAJE

En este apartado nos centraremos en analizar cómo se han tratado y solucionado las diferentes cuestiones que surgen al traducir de una lengua tan lejana como es el japonés y cómo estos cambios pueden afectar, ya sea por modificación o por eliminación, a los elementos culturales. Si bien los diálogos en sí no parecen suponer grandes problemas de traducción, los aspectos culturales que conforman el todo de la película son más complicados de solucionar. Además, se tratan de obras con mucha carga cultural, tanto en las conversaciones entre personajes como en los elementos de trasfondo, que aportan una cohesión excepcional entre el argumento y los diálogos, por lo que la a veces inevitable alteración de estos puede conllevar el cambio en la percepción del espectador meta.

3.1. EL VIAJE DE CHIHIRO

El viaje de Chihiro es una película que abarca muchos temas, desde una fuerte crítica social hasta el intentar recuperar aspectos de la cultura nipona perdidos con el tiempo. Para Japón, el *anime* es el vehículo ideal para expresar los cambios continuos que vive el mundo industrializado contemporáneo. Con sus rápidas alteraciones de ritmo narrativo, el «anime» se erige como una muy buena herramienta para mostrar el constante cambio que vivimos, el vaivén de nuestra sociedad. La sociedad actual sufre un problema de identidad y es justo este problema uno de los temas principales de la obra que nos ocupa.

Chihiro pierde su personalidad y pasa a ser Sen cuando Yubaba le roba su verdadero nombre al contratarla para trabajar en los baños. Sen y Chihiro son la expresión de la dualidad del ser humano. Una dualidad entendida desde el punto de vista del potencial oculto que, sin saberlo, todos poseemos. Sen representa la parte heroica de la que Chihiro carece, a través de la cual descubre sus habilidades y la fuerza interior necesaria para enfrentarse a los problemas. Aunque hay otro tipo de dualidad: la que en términos tradicionales se entiende como el enfrentamiento entre el Bien y el Mal, que es la que caracteriza a los personajes de Yubaba y Zeniba. Mientras que la primera se aferra a su rol de malvada bruja que se opone a la protagonista, la segunda es la maga buena que la ayuda en todo lo que necesita. Sin embargo, gracias a las difíciles pruebas de Yubaba, Chihiro adquiere diferentes conocimientos, capacidad de decisión, tolerancia, respeto y consigue comportarse como un verdadero adulto, siguiendo las normas que se rigen en el mundo.

Si cogemos la perspectiva de la dualidad de Sen y Chihiro, el film constituye un viaje hacia la madurez. Las aventuras de la protagonista en este mundo mágico potencian su desarrollo y la ayudan a crecer como ser humano. Chihiro aprende e interioriza valores vitales para convivir en sociedad, tales como el sacrificio, la generosidad, la amistad, el amor o la conciencia de preservación del medio ambiente. Según Miyazaki, el destino del hombre está entrelazado con el del entorno medioambiental que le rodea. Teniendo en cuenta que

en el sintoísmo las divinidades residen en todos los elementos naturales, si los niños son mediadores entre el ser humano y la Naturaleza, también lo serán entre el primero y los dioses. Ésta es la razón por la cual Chihiro, a diferencia de sus padres, es capaz de tratar con las diferentes deidades. Asimismo, siguiendo este tema, *El viaje de Chihiro* podría estar pensada como una enciclopedia visual del sintoísmo, pues en ella aparecen todos los elementos, dioses y formas de hacer que recoge el sintoísmo.

Al tratarse de una película de animación, el traductor goza de algunas ventajas que quizá no se darían en una película con actores reales. Los personajes muestran un movimiento de labios menos definido y sincronizado, lo que permite una mayor libertad a la hora de traducir los diálogos. A veces, en las películas con actores, por cuestiones de sincronía labial, el texto meta se debe ceñir al texto original y las palabras que se usan deben adaptarse al movimiento de los labios de los actores. No obstante, en los dibujos animados el traductor se puede ayudar de este movimiento de labios menos visible para cambiar diálogos o añadir información adicional que puede llegar a influenciar muchos matices de la obra.

Vemos que en la versión en español, el traductor se intenta mantener fiel al japonés, realiza muy pocas adaptaciones y solo cuando son realmente necesarias, pero nunca aprovecha momentos en los que los personajes están de espaldas o no aparecen en escena para añadir diálogos extra.

Por el contrario, en inglés se intentan aprovechar todos esos momentos anteriormente comentados para añadir diálogos que no aparecen en el original y que pueden llegar a cambiar muchos matices de la historia. Podríamos preguntarnos por qué ocurre en esta película y no en cualquier otra, ya sea de animación o no, por qué concretamente en la traducción al inglés de *El viaje de Chihiro*, se ha optado por añadir o avanzar información cuando el espectador no ve a los personajes o estos están de espaldas.

En la ficha técnica ya detallamos que los encargados de esta traducción fueron profesionales de Disney. Se conoce a Disney con el término «fábrica de sueños» y eso es lo que esta empresa intenta ser, con la tendencia fantasiosa que tanto la caracteriza. La mayoría de sus películas son cuentos de hadas, no solo en sentido figurado; sino también en su sentido más estricto. Además, muchas son versiones de cuentos tradicionales europeos, pero sometidas a una cuidadosa y exhausta eliminación de todos los elementos que pudieran herir la sensibilidad del público infantil al que van dirigidas.

En contra, el Studio Ghibli produce obras que suelen ser relatos que implican búsqueda y maduración personal caracterizados por un profundo humanismo³. En ellos, los personajes

³ Robles Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli, de Nausicaä a Mononoke*. (1984-1997) Volumen 1

deben aprender a convivir y aceptar las limitaciones del mundo en el que viven. Por consiguiente, las películas de Studio Ghibli muestran la vida tal cual es, con toda su belleza y todo su dolor. Creemos que Disney, cuando se encargó de la traducción, la quiso llevar a su terreno: crear una historia de amor entre Haku y Chihiro. Parece ser que han querido que tuviera los rasgos tan característicos de las películas que esta empresa produce y que, para ello, se han ayudado de frases adicionales para explicar ciertas imágenes que en el mundo Disney no existen o que consideran que un niño no puede entender.

Un ejemplo muy claro de lo que se trata de explicar es cuando Chihiro queda con Haku para ir a la pocilga a ver a sus padres, pero ,mientras están caminando de espaldas, él le dice que nunca puede ir allí sin que él la acompañe porque es un lugar prohibido y se puede meter en problemas si la vieran y, además, añade que tiene que fijarse bien en cuáles son sus padres porque depende solo de ella reconocerlos y salvarlos, por lo que está avanzando información de lo que pasará al final de la película. Este diálogo no aparece ni en la versión original ni en la traducción al español y, a nuestro parecer, no añade ninguna información importante, simplemente le facilita la interpretación al espectador ya que le da una pista sobre el test al que debe someterse Chihiro al final de la película, antes de poder regresar a su mundo.

Otro ejemplo sería cuando regresan a la casa de baños, justo después de la escena que se acaba de comentar, Haku y Chihiro se despiden en el puente y ella mira al cielo y ve una silueta como la de un dragón. Ni en la versión en japonés ni en la de español no dice nada, pero en inglés se adelantan a los acontecimientos y la niña dice «Es Haku, ¡es un dragón!». En las otras versiones se descubre más adelante, cuando éste está luchando contra unos pájaros de papel y Chihiro sin darse cuenta, como si fuera un impulso, grita su nombre y le da fuerzas para que los venza; entonces es ella misma quién se da cuenta de que no se trata de un dragón cualquiera sino que, en realidad, es Haku. Es verdad que es un poco ambiguo cómo le niña se ha dado cuenta de que se trata de su amigo, pero en español se ha preferido seguir el hilo original y que pareciera fuerza de un impulso. En cambio, en inglés, esa información se añade y se explicita mucho antes, justo cuando se despiden, para evitar esa ambigüedad.

Cabe recordar que es un filme traducido por Disney y que, por consiguiente, hay partes retocadas para que se adapte a su línea, poco a poco la va llevando al terreno de la animación infantil, aunque Miyazaki la pensara como una obra más bien para adultos. Este hecho lo vemos claro al final, cuando hay otro diálogo añadido salido completamente de la nada. La familia al completo vuelve al coche, que está lleno de matas y de hojas, y Chihiro se queda un momento pensando, como si se preguntara si todo lo que ha vivido ha sido real o no, entonces, tanto en japonés como en español, el padre le dice que ya es hora de irse,

pero en inglés le pregunta si tiene miedo y le dice que esté tranquila que todo irá bien, que es normal que se sienta así porque va a empezar una vida nueva en una casa y una escuela nuevas; Chihiro responde que podrá soportarlo sin problemas. Como vemos, es una información que no aporta nada más al original, pero que lo han querido añadir para que la historia concluyera de forma redonda y para adaptarla a la temática y a las características de las películas para niños.

Por otra parte, no hay que olvidar algunas de las ventajas que supone traducir de una lengua tan lejana como el japonés. Hay muchos elementos de trasfondo que no aparecen en los diálogos, sino que están dibujados o escritos en caracteres japoneses y que, a pesar de aportar información adicional en el lenguaje original, para el espectador meta no tienen otro significado que el de decorar y reafirmar que es una película ambientada en Japón. Pero la verdad es que está todo relacionado y bien cohesionado, por consiguiente el diálogo de los personajes encaja con los caracteres que leemos y siempre tienen un por qué. No es que sean elementos de vital importancia pero ayudan a entender el significado final de la película y se van uniendo para formar un todo bien cohesionado y adecuado. Sin embargo, el traductor juega con una ventaja. Y es que el espectador meta acepta esos elementos de trasfondo como parte de la cultura meta y no se pregunta por qué están ahí o cuál es su significado, hecho que permite mayor flexibilidad a la hora de traducir. A veces, vemos que el traductor ha adaptado el diálogo según sus preferencias y lo que le resultara más cómodo en ese momento.

Un ejemplo muy claro es cuando Chihiro pide trabajo y Lin la lleva a ver a Yubaba; suben en ascensor hasta un piso para luego cambiar a otro que la lleve hasta arriba del todo, ya que el primero solo va hasta esa planta. Este hecho queda muy claro en japonés, pues al lado del ascensor hay dos caracteres que así lo indican, a saber, «唯下⁴» (*tada shita*) el primero con el significado de «solo» y el segundo con el de «bajada», además Lin informa a un huésped que quiere subir que utilice otro porque ese no va más arriba. En inglés se sigue manteniendo este sentido, pero en español se ha cambiado por «este ascensor es solo para personal». No hay razones obvias para este cambio, pero quizá al traductor le pareció extraño que solo fuera hasta esa planta y, aprovechándose de lo anterior comentado, decidió cambiar el diálogo por uno que quedara más natural.

En la versión en inglés tenemos otros ejemplos: al principio de la película, Chihiro viaja en coche con sus padres y su madre le pide que se porte bien porque va a ser un día duro para todos; sin embargo, en inglés se ha querido seguir un poco más la línea de Disney y han optado por traducirlo como «*It's fun to move to a new place. It's an adventure*». Como

⁴ Sobre las palabras escritas en *kanji*, se han incluido únicamente aquellas que por su lectura y significado individual son relevantes para el análisis y comprensión de los términos o extractos de los diálogos. El resto se han omitido para facilitar la comprensión al lector que desconoce la escritura japonesa.

vemos, al traducir del japonés, el traductor, en muchas ocasiones, opta por una traducción más libre y flexible, que se adapte tanto al idioma como a la cultura y al espectador meta.

No puede pasar por alto en título del filme. Para entender el porqué de *Sen to Chihiro no kamikakushi* (千と千尋の神隠し), hay que ir a la escena en que Chihiro intenta huir pero se topa con un gran mar, en cuya orilla arriba una resplandeciente nave. De ella, van saliendo sombras que cogen forma a medida que desembarcan. Es decir, la niña comienza a tornarse invisible justo cuando los dioses aparecen. En el universo real, el nuestro, la divinidad apenas se manifiesta y, si lo hace, es siempre bajo una apariencia distinta, generalmente con aspecto humano. Este hecho queda muy bien reflejado en la literatura y el folclore japonés. No obstante, en este caso se nos sitúa una dimensión paralela al mundo común que conocemos, donde son precisamente los humanos quienes no pueden mostrarse ante la divinidad. Con esto, se explicaría la gradual desaparición que sufre Chihiro. Esta desaparición podría entenderse como una ocultación divina, que es lo que viene a significar la palabra «*kamikakushi*», presente en el título de la película. En otras palabras, nuestra protagonista ha quedado atrapada en un universo desconocido. La traducción de «*Sen to Chihiro no kamikakushi*» sería, pues, «*El rapto divino de Sen y Chihiro*».

Aun así, como hemos visto a lo largo de este trabajo el título por el que se optó en la versión en español fue *El viaje de Chihiro*, dejando a libre elección del espectador el significado del concepto «viaje». Por un lado, podría aludir a ese viaje espiritual que antes comentábamos, un viaje donde Chihiro crece como persona, madura a nivel emocional e intelectual. Como veremos más adelante, en Japón existe la creencia de que un tipo de divinidad llamada *tengu* puede llevarse a los niños al mundo de los dioses, donde experimentan un *kamikakushi*, donde crecen espiritualmente y logran madurar, entender el mundo que les rodea y empezar el camino hacia la adultez. Por otro lado, la palabra «viaje» del título se puede entender como un viaje físico a otro mundo, donde la protagonista tendrá que ir superando varias pruebas para poder regresar al mundo del que vino. En inglés es mucho más simple: se ha traducido por *Spirited away*, que literalmente significa «hacer desaparecer misteriosamente», haciendo referencia a ese rapto divino del que hablábamos, aunque sin mencionar todo lo que eso conlleva.

Otro punto interesante son las interjecciones⁵. En japonés existen muchas e incluso se forman verbos a partir de éstas. Existen onomatopeyas para cualquier sonido y en numerosos casos no hay equivalente posible en la lengua meta. Al ser una película, muchas se han traducido por palabras o expresiones que se adecuaran más a la cultura y la lengua meta y ofrecieran más naturalidad. Así como si cogemos un cómic manga, podemos

⁵ Amanuma, Yasushi (1974). *Giongo gitaigo jiten* [Diccionario de onomatopeyas y mimesis].

Hida, Yoshifumi e Hideko Asada (2002). *Gendai giongo gitaigo youho jiten* [Diccionario modern de las onomatopeyas y las mimesis].

encontrar onomatopeyas no traducidas, en este filme se han traducido todas e incluso se han añadido algunas, verbigracia, los padres de Chihiro empiezan a devorar la comida en el restaurante, como si de cerdos se tratara, y por eso se convierten en este animal. En inglés se ha añadido el sonido del cerdo mientras comen para dar una ligera pista de lo que puede suceder más adelante, hecho que no se contempla ni en japonés ni en español.

A lo largo de la película vemos que se han traducido por contexto, como se ha descrito anteriormente: si seguimos con la misma escena de antes, cuando Chihiro descubre que sus padres se han convertido en cerdos, grita «*hii*» («ひいっ ! »), con lo que expresa miedo o desconcierto, en español se ha traducido por el equivalente más próximo que sería «¡No!» y en inglés se ha dado más libertad con «*Where are you?*», que sigue expresando desconcierto. Otro ejemplo sería «*itta...*» («いった...»). Siempre que alguien se hace daño dicen la palabra *itai* que significa «dolor» o «doloroso», como se trata de registro oral, se acorta y se pronuncia como en el primer caso. Una escena de la película donde aparece este término es cuando Chihiro quiere limpiar la bañera grande y se cae al tirar de la cuerda por donde sale el agua. Tanto en inglés como en español se ha traducido por su equivalente que sería «*ouch!*» en el primer caso y « ¡ay!» en el segundo.

Por último, cabe comentar «*oi!*» («おい ! ») y «*yare, yare*» («やれ、やれ»). La primera se utiliza cuando quieres llamar la atención de alguien, como cuando quieres que te esperen, y así es como se ha traducido en español, « ¡espera!», en cambio no ha habido traducción en inglés. La segunda tiene diferentes matices según el contexto en el que se usa, pero en este caso significa alivio o que algo no ha sido para tanto. En español se ha traducido con este sentido como «vaya, vaya», en cambio en inglés se ha optado por el matiz de cansancio y el resultado ha sido «*what a day...*». Por lo tanto, vemos que una misma onomatopeya puede tener diferentes acercamientos según como se entienda el contexto en el que se usa.

Otro aspecto importante a comentar es la traducción de los nombres. Cada uno de ellos tiene un significado acorde con el papel que desempeña ese personaje en la historia. Es obvio que quedaría fuera de lugar traducirlos por su equivalente directo en la lengua meta, pero vemos que el traductor se ha servido de otros recursos para incluir ese significado y que no sonara extraño a oídos del espectador. Así pues, vemos que en la versión en español siempre se ha conservado el nombre original, independientemente de los cambios que pudiera tener en la historia; esto es, siempre se refieren a la bruja que gobierna la casa de baños como «Yubaba» (湯婆婆, «vieja de los baños») y más adelante cuando su bebé la llama «*baba*» para acortarlo, en español también se cambia, pero en inglés pasa a ser «*momma*».

Es interesante comentar que Miyazaki ha concebido los empleados de la casa de baños como seres relacionados con el agua. Vemos animales con forma humana como los hombres-rana o *kaeru* (蛙, rana) y humanos con rasgos animales como las mujeres-babosa

o *namekuji* (蛞蝓, babosa), las cuales desempeñan la función de las *yuna* (湯女, mujeres del agua caliente), quienes, antiguamente, se encargaban de los invitados en las casas de baño. Aunque este hecho no se perciba en las traducciones, pues se menciona a todos los personajes con el nombre en la lengua original.

Siguiendo con este tema, nos encontramos con el nombre de Kamaji (釜爺), cuyo significado en japonés es «viejo de las calderas» y así se ha intentado mantener en la versión en inglés, donde rara vez se le llama por ese nombre, sino que se prefiere usar «*Mister boiler man*»; mientras que en español siempre se le denomina Kamaji y la primera vez que se presenta añade una breve explicación: «Soy Kamaji, el esclavo de las calderas que calientan los baños». Más adelante, Haku lo llama «*ojisan*» (おじいさん), término usado para referirse a los hombres mayores, pero en este caso se conserva el nombre original tanto en inglés como en español. Otro ejemplo es el bebé de Yubaba conocido en japonés como *Bô* (坊). Este término tanto puede hacer referencia al hijo de alguien como a un monje budista, de ahí que lleve esos atuendos y tenga su fisonomía característica, con el pelo rapado. En español, se ha optado por llamarle «bebé» y, aunque puede sonar extraño, se adapta bien al contexto de la historia y a los nombres de otros personajes. Sin embargo, en inglés se evita llamarlo por un nombre concreto y usan diminutivos o expresiones cariñosas como «*sweetie, sweetie pie, honey, etc.*».

Es después de esta escena cuando Yubaba contrata a Chihiro y le dice que escriba su nombre en un papel. Una vez escrito, la bruja lo inspecciona y extiende la mano. Entonces, los ideogramas que forman el nombre y apellido de la niña, Chihiro Ogino, se despegan y se los queda Yubaba. Sobre el papel, solo queda uno que se pronuncia como «*sen*» (千). La pérdida del apellido conlleva la pérdida del vínculo familiar y la convierte en una desarraigada. Además, también le roba parte del nombre. Este está compuesto por dos caracteres: «*chi*» (千) y «*hiro*» (尋). Yubaba hace desaparecer el segundo porque considera que el nombre completo con el apellido es demasiado para la chica, pues antiguamente solo los nobles podían hacer uso de los dos juntos. Se consideraba un privilegio no reservado a los plebeyos, a no ser que se lo ganaran a base de esfuerzo y perseverancia, que es lo que hace Chihiro para salvar a sus padres y regresar a su mundo. Además, si nos fijamos en su nombre de pila, vemos que el primer ideograma designa el número mil y el segundo, relacionado con el verbo «*tazuneru*» (尋ねる, inquirir), puede traducirse por «pregunta». Así, su significado sería «las mil preguntas», nombre muy acertado para una niña que, a su edad, empieza a interrogarse sobre el mundo que la rodea. Cuando Yubaba le roba este segundo carácter, Chihiro pierde su identidad y se convierte en un mero número, en otras palabras, en una esclava más de la casa de baños. Se lo arrebató justamente para evitar preguntas o problemas. La Chihiro del mundo ordinario es escondida para reaparecer como Sen en el mundo mágico, lo que acaba de completar el significado del título original, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, ya comentado anteriormente. Sin embargo, todo este sentido se pierde en las traducciones y puede llegar a confundir al espectador el hecho de que

«Chihiro» se convierta en «Sen» sin dar explicación alguna. Si entendemos de japonés, sabemos que el carácter «千» tiene varias pronunciaciones y que según dónde lo encontremos, cogerá una pronunciación u otra, pero un espectador común no tiene porqué saberlo, así que queda atónito cuando Yubaba da a la protagonista un nombre tan alejado al suyo verdadero.

Un último ejemplo es el de Zeniba (銭婆), la hermana gemela de Yubaba, donde sucede lo mismo que con Kamaji. Al final de la película Chihiro pasa a llamarla «*obâsan*» (おばあさん), término cariñoso para referirse a las mujeres mayores. Este hecho se entiende perfectamente en japonés puesto que es parte de su cultura; no obstante, en español lo han traducido directamente por «abuelita», sin ningún tipo de explicación o información adicional, hecho que puede llegar a confundir al espectador. Es decir, Chihiro siempre la llama Zeniba hasta que la visita en su casa y le coge más confianza y afecto, por eso decide llamarla «*obâsan*». En la cultura meta esto no existe y puede resultar muy poco natural o cercano. En inglés se ha intentado resolver añadiendo diálogo: Zeniba le pide a Chihiro que la llame «*granny*»: «*And I want you to call me granny from now on*».

El hecho de que Chihiro llame a Yubaba y a Zeniba «abuelita» se remite al momento en que la primera bautiza a la niña como Sen. Con este acto, se convierte en lo que sería su madrina, por lo que en ausencia de sus padres puede ejercer la patria potestad y tiene plena autoridad sobre ella, incluso para dejar que trabaje aun siendo una menor. En realidad, parecer ser que Yubaba cubrirá la ausencia de la abuela, que, al parecer, la protagonista no tiene. Lo hará a través de su alter ego, su hermana gemela Zeniba. Por este motivo, al final del filme Chihiro las llama «abuelita». Si somos seguidores de Miyazaki, nos daremos cuenta de que en casi todas sus películas aparece un personaje femenino de avanzada edad que asume el papel de abuela de la protagonista. Este hecho suele ocurrir cuando ésta carece de la figura referencial materna, o bien porque es huérfana de padres o bien porque la madre, aunque viva, se halla lejos de casa.

A pesar de que se intentan salvar las diferencias culturales es inevitable que se pierdan algunos sentidos. Hay muchos elementos de trasfondo, es decir, que aparecen en el decorado o de forma indirecta, que ayudan a la total comprensión de la película. Por ejemplo, cuando Chihiro y sus padres entran a la ciudad y pasean por los restaurantes, vemos que el orden de los caracteres está cambiado, a saber, en lugar de escribir «市場» («*ichiba*», en español «mercado») el segundo carácter pasa al principio y se cambia por «場市». Con esto, el espectador japonés entiende que no se trata del mundo real, sino que puede ser un mundo paralelo, como el de los espíritus. Por consiguiente, vemos que hasta el mínimo detalle es importante y que cualquier elemento contribuye al total de la película; todo está muy bien cohesionado y pensado para que así sea. Los espíritus que aparecen, aunque muchos en segundo o tercer plano, existen en la cultura original y muchos son representativos de ésta. Sin embargo, todo este conjunto parece que confunda al espectador

de la cultura meta, pues no entiende el porqué de esos espíritus o simplemente se piensa que no hay un motivo, sino que se han dibujado libremente y que toda la historia está inventada, cuando es todo lo contrario.

Por lo tanto, vemos que la impresión final es muy diferente. Aunque se han intentado salvar estas pequeñas diferencias culturales en el diálogo, todos los elementos del trasfondo juegan un papel vital. Se trata de una película muy vistosa, donde no es tan importante lo que dicen los personajes, sino el escenario y lo que el espectador ve en segundo o incluso tercer plano. Como ya se ha dicho, todo está calculado al detalle para aportar esa sensación de un viaje espiritual, de un mundo paralelo donde los dioses son los protagonistas. Hay que entender la cultura original si se quiere entender a la perfección el mensaje que quiere transmitir Miyazaki con este filme.

3.2. MI VECINO TOTORO

La película *Mi vecino Totoro* es un caso realmente curioso en cuanto a doblaje se refiere pues ha sido traducida y doblada en tres ocasiones en inglés y en dos ocasiones al español. De esta forma, existen hasta un total de tres doblajes de la película: el doblaje inicial hecho en el momento del estreno de la película en España y Estados Unidos para la versión española e inglesa respectivamente; el doblaje de Fox/Troma realizado en la época en la que tanto la película como Studio Ghibli gozaban de su máxima popularidad mundial; y finalmente el doblaje más reciente, realizado por Disney en los años 2006 y 2009 aprovechando la remasterización en HD-DVD y Blu-ray de la filmografía del estudio de filmación nipona.

En este caso nos centraremos en el análisis y comparación entre la película original japonesa (1988) y los doblajes inglés y español de Fox/Troma (1988 y 1996 respectivamente) pues estos nos permiten observar las características y técnicas empleadas en un doblaje que se encuentran en el punto medio entre una traducción muy acomodada y alejada de la lengua original –como es la realizada en el momento del estreno de la películas ya que Studio Ghibli aún no gozaba del renombre que posee actualmente–, y una traducción domesticadora como lo puede ser la comentada anteriormente en el caso de Disney y *El viaje de Chihiro*. No obstante, se harán referencias puntuales a características y otros elementos del resto de doblajes relevantes para observar la evolución del proceso de traducción del filme a lo largo de los años.

En *Mi vecino Totoro* Miyazaki nos muestra la faceta más personal e intimista de su obra. Pese a tratarse de una película infantil pues el público objetivo y destinatario son los niños (e incluso el niño que todo adulto lleva dentro) esta obra miyazakiana representa una alabanza al mundo rural y un mensaje de amor y respeto por la naturaleza a través del retrato costumbrista de la vida en el campo. Una vida inundada por el folclore, la religión y las supersticiones presentados durante todo el filme a través de diversos elementos culturales y que, no obstante, van desapareciendo silenciosamente en la traducción.

Tal y como hemos visto en el análisis de *El viaje de Chihiro* una película de animación posee ciertas peculiaridades que se convierten en herramientas que el traductor puede utilizar a su favor. Estas herramientas pueden ser la adición de diálogos aprovechando las escenas de paisaje o en las que no se muestra directamente a un personaje hablando con tal de añadir información que, por motivos de sincronía labial, no habría sido posible incorporar. Por otra parte, a diferencia de las películas con actores de carne y hueso, en las películas de animación los personajes muestran un movimiento de labios más vago y menos complejo lo que permite una mayor libertad a la hora de elaborar y jugar con los diálogos, es decir, con la información que se transmite de forma más directa al espectador.

No obstante, si bien podríamos esperar que, del mismo modo que la traducción de *El viaje de Chihiro* realizada por Disney se vale de estas herramientas para añadir información necesario o adicional con tal de cubrir las carencias o pérdidas de información respecto a la versión original, la traducción de *Mi vecino Totoro* realizada por Fox/Torma opta por un camino totalmente distinto: el de una traducción generalizadora y semidomesticadora.

Debemos hacer hincapié en el hecho de que tanto la traducción inglesa como española a manos de Fox/Torma comparten esta característica así como las herramientas y estrategias empleadas a la hora de afrontar el texto original. Esto, por supuesto, no es pura casualidad. Si bien podríamos atribuir esta coincidencia en la metodología traductora al hecho de que ambas traducciones surjan del mismo estudio cinematográfico, un análisis en profundidad de ambas traducciones y la versión original nos permite descubrir que solo una de las traducciones se ha realizado tomando como referencia la versión en japonés. Esto puede resultar un tanto anecdótico y hasta inverosímil debido a que gracias a la actual expansión de la cultura japonesa y a las avanzadas redes de comunicación e Internet de las que disponemos actualmente podemos acceder a la versión original de un producto ya sea libro, anime o película a un simple clic de distancia lo que ha originado el fenómeno *fansub*⁶. Sin embargo, en 1998, año en el que Fox/Torma realizó la traducción de *Mi vecino Totoro*, la cultura y lengua japonesas conservaban aún un halo de misterio y exotismo por lo que no resultaba extraño que muchas traducciones comerciales se realizasen inicialmente a una lengua más cercana y conocida como el inglés para posteriormente traducir al resto de idiomas.

Como podemos ver, Totoro es un ejemplo de este peculiar proceso de traducción indirecta japonés–inglés–español. Por consiguiente es crucial tener en cuenta la naturaleza generalizadora y «semidomesticadora» de ambas traducciones a la hora de detectar y analizar los diversos cambios que han sufrido los elementos referentes al folclore y la cultura japonesa ya que no solo cada término, expresión o diálogo modificado o eliminado en la traducción inglesa habrá sido modificado en la versión en español –pues ésta pierde el contacto con la versión original y la posibilidad de variabilidad–, sino que también todo elemento o referencia cultural modificado o eliminado en la traducción inglesa hará lo propio en la traducción española.

Una traducción domesticadora⁷ se basa en la adaptación: proceso de reemplazar un elemento cultural del texto original, en este caso en japonés, por otro propio de la cultura meta que resulte por lo tanto más familiar e inteligible para el lector. No obstante, en los siguientes ejemplos observamos que el caso de *Mi vecino Totoro* se trata de una traducción semidomesticadora ya que en lugar de sustituir el elemento referente a la cultura de origen

⁶ Término con el que se denomina a aquellos vídeos, películas o series de televisión que son traducidos por aficionados, des de su lengua original sin la utilización de los propietarios de los derechos de autor.

⁷ Venuti, Lawrence (1998). *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*.

por otro propio o exclusivo de la cultura meta lo sustituye por un elemento neutro que funciona tanto en las diversas y posibles culturas de llegada como en la cultura de origen. Es, por lo tanto, una traducción que busca un equilibrio o punto medio entre la extranjerización y la domesticación del texto y sus elementos y encuentra así una solución que funciona en todas las lenguas. Sin embargo, emplear esta técnica *one size fits all* conlleva la inevitable pérdida de la gran mayoría de los elementos culturales reflejados en la película que, pese a parecer irrelevantes o pasar a veces desapercibidos, son un guiño al espectador, pequeños detalles que ayudan a crear y completar la atmósfera misteriosa, cálida y un tanto onírica que siempre inunda las obras de Miyazaki en la que la naturaleza es la verdadera protagonista.

En el caso de *Mi vecino Totoro* esta atmósfera la crean los elementos culturales estrechamente vinculados con la vida cotidiana en el campo; son elementos referentes al sintoísmo, el budismo y las costumbres que se han arraigado con el paso del tiempo y a las que la religión ha otorgado un cierto halo de ritual y ceremonial integrado en el día a día de las personas.

Nada más mudarse, la familia Kusakabe se enfrasca en la limpieza general de su nuevo hogar. Para ello abren todas las *amado* (雨戸) o puertas exteriores de madera que protegen las frágiles puertas correderas de papel del viento y la lluvia. Tras acabar la ardua tarea de limpieza todos comen *ohagi* (お萩), dulces hechos de pasta de arroz y judías rojas que Nanny ha preparado. De vuelta a la vida cotidiana, la familia Kusakabe pasa los días de forma alegre y amena: Satsuki ayuda a su padre a preparar los *obentô* (お弁当) o fiambres para el almuerzo y cuida de su hermana Mei cuando este no está en casa. Los fines de semana o días en que Satsuki no tiene colegio, como el *otauematsuri* (お田植え祭) o festival de la cosecha, el padre y las dos niñas van a visitar a su madre en el hospital.

Podemos comprobar cómo todas estas escenas cotidianas están repletas de pequeños elementos culturales mencionados que se pierden o sustituyen por otros más vagos o generales como «casa» o «door» para «amado»; «comida» o «lunch boxes» para «ohagi» y «obento»; y «vacaciones» y «day off» para el «otauematsuri».

Por otra parte, a pesar de que los elementos culturales referentes al sintoísmo y budismo tampoco se nombran en las traducciones se pueden llegar a entrever o interpretar por las escenas o acciones de los personajes. Un claro ejemplo de esto es la escena en la que Mei y Satsuki piden permiso a la estatua de un *ojizô* (お地蔵), personaje budista que suele representarse como un monje de baja estatura vestido con un gorro y capa de color rojo, en un pequeño altar situado en el camino para que les deje resguardarse de la lluvia. Si bien en las traducciones no se menciona directamente a la estatua vemos como las dos niñas se dirigen a esta con un inusual respeto: «*If it's not too much trouble, could we stay until it stops raining?*»; «Con su permiso, nos quedaremos hasta que deje de llover.» lo que

muestra al espectador la posible relevancia religiosa de la estatua aunque no llegue a estar del todo claro.

Este proceso de adaptación o semidomesticación no se ha realizado únicamente en la traducción de los referentes culturales sino también en la de otras licencias y técnicas narrativas presentes en los diálogos de la película como son los idiolectos, dialectos o juegos de palabras. En la versión japonesa podemos detectar cómo los distintos personajes poseen un idiolecto o tics del lenguaje que no solo aportan información sobre estos de forma indirecta sino que completan la escenografía y marco ambiental del filme.

La familia Kusakabe, especialmente el padre, emplea palabras como «*okkanai*» («miedo») propias de la región de Tokio lo que completa su imagen de profesor universitario de la gran ciudad. Este idelecto crea un contraste directo con los habitantes de la aldea de Matsugô como el joven Kanta y Nanny quien no solo emplea palabras y expresiones propias de la gente de campo como «*tanto*» («mucho») o «*chimetai*» en lugar de «*tsumetai*» («frío») sino que utiliza un japonés característico de una persona de avanzada edad lo que completa su imagen entrañable de «la abuelita de pueblo» con la que el espectador logra conectar fácilmente.

Otro personaje cuyo idiolecto juega un importante papel en la riqueza narrativa de la obra y en la aproximación de esta al espectador es la pequeña Mei. En la versión original Mei destaca por tener una forma de hablar muy particular, característica de una niña de 4 años: comete pequeños errores gramaticales y se confunde a la hora de pronunciar palabras largas como «*tômorokoshi*» (mazorca, la cual Mei pronuncia como «*tonmorokoshi*») o «*otamajakushi*» (renacuajo, la cual Mei pronuncia como «*oyamatakushii*»). Resulta curioso que en la traducción inglesa se hayan mantenido estos pequeños errores que complementan el carácter cándido e infantil del personaje y que sin embargo en el doblaje español se hayan omitido por completo pues es precisamente la dificultad que la pequeña tiene en pronunciar la palabra «*torôru*» («trol») la que determina que el gran guardián del bosque acabe llamándose «Totoro».

Una vez llegados a este punto no debemos olvidar que estamos ante la traducción de una película, un producto audiovisual y que por lo tanto, no solo los diálogos: lo que el espectador oye sino las imágenes y elementos de trasfondo: lo que el espectador ve, es relevante para la comprensión de la acción y el mensaje de la obra. En este aspecto debemos tener en cuenta las ventajas que supone traducir de una lengua tan lejana como el japonés. Del mismo modo que ocurre en *El viaje de Chihiro*, hay muchos elementos de trasfondo que no aparecen en los diálogos, sino que están dibujados o escritos en caracteres japoneses y que, a pesar de aportar información adicional en el lenguaje original, para el espectador meta suelen carecer de significado y pasan totalmente inadvertidos.

El traductor se vale de esta característica para omitir información que puede resultar en principio poco relevante como es el caso de los carteles y mensajes en la parada el bus y el templo; añadir esta información directamente en los diálogos, como en el caso de los destinos que aparecen en el panel del Gatobús (solo se mencionan los relevantes para la trama y el resto se omiten); o incluso modificar información respecto a la versión original. Un ejemplo es especial relevancia es la escena final de la película. En esta, los padres de Mei y Satsuki encuentran la mazorca que la pequeña había querido llevar a su madre al hospital y en la que puede leer el mensaje «おかあさんへ» («*Okâsan he*», para mamá). A pesar de que en el doblaje original en esta escena no se incluye ningún diálogo pues el espectador puede leer el mensaje en japonés en los doblajes inglés y español se puede oír de fondo la voz de las dos niñas exclamando « ¡Te queremos mamá!» lo que, si bien no resulta un cambio radical en el mensaje aporta un final más cerrado o conclusivo el cual creemos que el traductor o equipo de doblaje consideró más oportuno o necesario en una película infantil.

Vemos por lo tanto que los cambios y estrategias empleadas en la traducción no afectan tanto a la trama y mensaje principal como lo hacen a los diversos elementos culturales mostrados y mencionados a lo largo de la película. Elementos culturales que pese a no tener un aparente protagonismo son cruciales para percibir en su totalidad la armoniosa conexión que existe entre los personajes y el entorno y cómo esta conexión representa un llamada al respeto y amor por la naturaleza y las costumbres y el enaltecimiento de la inocencia y la candidez de la infancia lo que nos muestra que en realidad *Mi vecino Totoro* es mucho, muchísimo más que una simple película para niños.

4. ELEMENTOS CULTURALES REFLEJADOS EN LAS PELÍCULAS

Antes de empezar con el análisis como tal tanto de los elementos mostrados como de los mencionados en los diálogos, creemos oportuno dar cuatro pinceladas sobre la religión en Japón. En este caso, no se puede hablar de religión como un concepto definido, puesto que los japoneses no creen en una sola religión, sino que existe un sincretismo, es decir, se incorporan distintas doctrinas. Aunque las principales son el sintoísmo y el budismo⁸.

El sintoísmo (神道 *shintō*, camino de las deidades) es considerado la religión original de Japón y cree en la existencia de divinidades o seres espirituales, llamados *kami* (神), que residen en todos los elementos de la naturaleza, animados o no. Se parte del concepto de que el alma permanece unida al cuerpo aun después de la muerte y puede regresar al mundo de los seres vivos y llegar a convivir con ellos en cierta armonía.



Por otro lado, el budismo llegó a Japón, a mediados del siglo VI, de la mano de un grupo de monjes llamados Baekje procedentes de la península coreana. Al principio no eran muchos los creyentes que se sumaron a esta nueva doctrina, pero se fue popularizando cada vez más cuando el príncipe Shotoku (574 – 622) apoyó abiertamente la práctica del budismo y la construcción de templos para el culto. Más adelante, el Emperador Shomu (701 – 756) adoptó esta religión como la oficial del Estado japonés, sin dejar de lado el sintoísmo, pues las dos doctrinas coexistían pacíficamente. Y así continúa en la actualidad. Se combinan las dos religiones en la vida de los japoneses. Sin embargo, la filiación religiosa no se traduce en el culto o asistencia regular a los templos o santuarios, puesto que la mayoría de las personas los visita en momentos puntuales, como celebraciones anuales o rituales especiales donde se siguen viendo presentes ambas religiones. Algunos ejemplos son el *Obon* (お盆), festividad de origen budista que honra a los espíritus de los antepasados, o el *Sichi-go-san* (七五三), rito en el que participan niñas de tres a siete años de edad y niños de tres a cinco con el fin de rezar por su futuro.

En las dos películas que nos ocupa, *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*, ya desde el principio vemos que el sintoísmo será el gran protagonista.



⁸ Véase Shokyo, Ono (2014). *Sintoísmo. La vía de los kamis* y Embajada de Japón. *Conoce Japón. Religión* [En línea].

4.1. EL VIAJE DE CHIHIRO



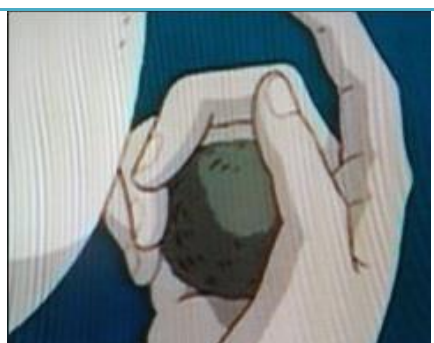
4.1.1. ELEMENTOS CULTURALES MENCIONADOS EN LOS DIÁLOGOS



	Elemento cultural	Traducción al español	Traducción al inglés	Definición	Imagen ⁹
1	石のほこら <i>ishi no hokora</i>	Altars para que la gente rece	<i>They're shrines. Some people think little spirits live in there</i>	En el sintoísmo, se refiere a un pequeño templo dedicado a deidades menores que tanto puede encontrarse dentro de un templo consagrado a un dios popular, o en rutas y caminos sin estar bajo de jurisdicción de un santuario más grande.	
2	春日様 <i>Kasuga-sama</i>	El señor Kasuga	Se sustituye por « <i>Radish spirit</i> »	El nombre de estas deidades sintoístas proviene del Gran Santuario Kasuga en Nara. Asimismo, están caracterizadas con todos los atuendos representativos de los de las <i>bugaku</i> (música de danza) más relevantes, verbigracia, <i>ama</i> y <i>soriko</i> .	

⁹ Todas las imágenes han sido extraídas de la película *El viaje de Chihiro*.

3	チビども <i>Chibidomo</i>	Enanos, muchachos	<i>Little runts, little sootballs</i>	Divertidos bichos inventados por Miyazaki que se crean a partir del polvo u hollín. Del tamaño de una pelota de tenis, con pelo muy oscuro y rizado, grandes ojos y largas y delgadas piernas. También reciben el nombre de espíritus o duendes del polvo.	
4	おしらさま <i>Oshira-sama</i>	No se menciona, pero se conoce como «Espíritu rábano»	<i>Radish spirit</i>	Espíritu con forma de rábano japonés gigante y con un cuenco de madera lacada en la cabeza. Es un espíritu inventado por Miyazaki con el nombre de « <i>Oshira-sama</i> », que hace referencia a su color blanco. Aunque existe una deidad japonesa con el mismo nombre, parece ser que no están relacionadas, ni a nivel de físico ni a nivel de leyenda o simbolismo ¹⁰ . En japonés, también se le conoce como « <i>daikon kamisama</i> » (大根神様).	

¹⁰ Phillips, Alastair; Stringer, Julian (2007). *Japanese Cinema: Texts and contexts*.

5	クサレ神 <i>Kusare-kami</i>	Dios pestilente	<i>Stink spirit</i>	Ser viscoso cubierto de mugre y extremadamente apestoso inventado por Miyazaki. Yubaba encarga a Chihiro la tarea de atender a este invitado, contaminado por seres humanos que usan los ríos para tirar basura. Por lo tanto, es símbolo de la contaminación del planeta.	
6	河の主 <i>Kawa no omo</i>	Dios del Río	Sin traducción	Dios del Río presente en el sintoísmo. Tiene el aspecto y se mueve de igual forma que un dragón, pero su cuerpo está recubierto de agua. Lleva una máscara basada en la peculiar <i>okina</i> del teatro Noh, que es símbolo de senectud. En la película surge al limpiar al Dios pestilente.	
7	泥団子 <i>dorodango</i>	Pastel de hierbas	<i>Gift from the River Spirit, medicine</i>	Pastel de hierbas de sabor muy amargo que el Dios del Río regala a Chihiro para agradecerle su ayuda. En japonés, el primer carácter representa «barro», y los dos que le siguen hacen referencia a un dulce de harina de arroz.	

8	えんがちょ、せい！えんがちょ！！切った！ «En ga cho, sei! En ga cho! Kitta!»	Eso es una asquerosidad... ¡limpia!	<i>Those things are bad luck. Hurry before it rubs off on you. Put your thumbs and forefingers together. Evil, be gone</i>	Forma que tienen los niños en Japón de evitar contagiarse de algo impuro en un juego. Podría entenderse como el «vacunado» del popular juego «peste – vacunado» en España.	
9	判子 <i>hanko</i>	Sello	<i>Seal</i>	Sello que se utiliza a forma de firma en Japón y otras áreas de Asia. Es decir, estos sellos equivalen a la firma de una persona y para que tengan validez, deben registrarse ante el gobierno.	

A continuación, se procederá a la explicación detallada y al análisis de los elementos culturales del cuadro anterior. Cabe decir que muchos de ellos se podrían clasificar tanto mostrados en las imágenes como mencionados en los diálogos, pero hemos creído oportuno incluirlos en la presente tabla y reservar la del apartado siguiente para elementos que solo son mostrados y que aparecen a modo de ambientación de espacios o paisajes.

Tal y como se ha explicado en la introducción del apartado en el que nos encontramos, no existe una deidad única ni predominante en la religión de Japón y, como vemos en el filme, se usa el término *Yaoyorozu-no-kami* (八百万の神). En el *Kojiki*, el texto histórico más antiguo que se conserva sobre la historia de Japón, se habla precisamente de estas ocho millones de deidades, *Yaoyorozu-no-kami*, que interpretado culturalmente se refiere a una cantidad de proporciones ilimitadas. Yubaba explica que todas estas divinidades van a reunirse a su casa de baños, idea que se relaciona con la creencia religiosa según la cual todos los dioses del sintoísmo acuden cada año al Gran Santuario de Izumo, en la Prefectura de Shimane al sud de la isla principal de Japón, en el mes de octubre. Por consiguiente, no es coincidencia que el antiguo nombre de este mes fuera *kannatzuki* o *kaminashitzuki* (神無月), mes sin dioses¹¹.

Con el paso de la carretera asfaltada al camino de tierra, aparecen unos templetes de piedra que la madre de Chihiro denomina «*ishi no hokora*» (石のほくら; elemento 1 de la tabla). Como bien se ha definido antes, en ellos habitan deidades menores y así es como se lo explica a la niña, sin darle especial importancia le dice que son las casas de los dioses (*kamisama no uchi*) y, de esta manera, le transmite una creencia popular que todo el mundo conoce. Sin embargo, en inglés se traduce como «*some people think little spirits live in there*», con lo que se expresa lo contrario y, por tanto, da la sensación de que tan solo una minoría cree en ello. Los *hokora* se sitúan normalmente dentro de los límites de un santuario más grande o en caminos y rutas; están dedicados a deidades locales o menores como los *dôsojin* (道祖神), quienes protegen los viajeros de espíritus malignos.

Un barco iluminado atraca cerca de donde se halla Chihiro, cuando intenta regresar a su mundo. Es aquí cuando aparecen, por primera vez, las deidades *Kasuga-sama* (春日; elemento 2 de la tabla), que más adelante se volverán a mencionar cuando una empleada pide al jefe una tarjeta de baño. Primero aparecen sus sombras y, a medida que van desembarcando, se van proyectando los cuerpos con todos sus atributos. Con esto, Miyazaki intenta explicar que aunque no podemos verlos, los dioses no dejan de estar ahí, presentes en todo momento. Este proceso de encarnación es inverso al proceso de desaparición de Chihiro.

Como se ha comentado anteriormente, el nombre de estos dioses es el mismo que el del Gran Santuario sintoísta en Nara. Hacen uso del *shaku* (笏), cetro representativo de los

¹¹ Fortes Guerrero, Raúl (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*.

sacerdotes sintoístas llamados *kannushi* y del emperador en la antigüedad. Al mismo tiempo, en el santuario Kasuga tiene especial relevancia el *bugaku* (danza con música), en cuyo repertorio hallamos dos obras: *ama* (案摩) y *soriko* (蘇利古). Los bailarines que ejecutan estas piezas llevan la misma indumentaria que los dioses Kasuga que aparecen en el filme: el *kanmuri* (冠), una especie de tocado con el que se cubre la cabeza; el *shaku* y la máscara de papel pintada con rasgos faciales muy estilizados. Esta recibe el nombre de *zômen* (蔵面) y, en las danzas, sirve para negar la identidad humana del que la lleva, permitiendo así que los bailarines encarnen a una divinidad. No se trata de mostrar el aspecto de un dios concreto, sino que la careta es utilizada con propósitos generales.

En *El viaje de Chihiro*, las *zômen* de los *Kasuga-sama* ocultan en todo momento el rostro real de las divinidades, ya que está oculto a los ojos humanos precisamente por su naturaleza sacra; por tanto, siempre permanecerán con la máscara puesta. Incluso dentro de las bañeras. También llevan un collar alrededor de su cuello. Se trata del collar de *magatama* (勾玉), antiguamente utilizado por la realeza y la gente de las clases sociales altas como signo de su estatus. Este se convirtió, junto a la Espada y al Espejo, en uno de los tres Tesoros Imperiales, que representan las tres virtudes primarias de Japón, a saber, el valor (la espada), la sabiduría (el espejo) y la benevolencia (la joya).

Chihiro entra en la casa de baños y descubre unos bichitos de color negro que se asustan al verla. Kamaji, el hombre de las calderas, los denomina «*chibidomo*» que se traduciría como «enanos» o «muchachos» (elemento 3 de la tabla). Sin embargo, el nombre real es *susuwatari* (ススワタリ) o *makkurokurosuke* (真っ黒黒助), literalmente «hollín ambulante» o «ayudantes muy oscuros». Como ya hemos definido en el cuadro anterior, se trata de espíritus o duendes del polvo, que parecen ser una invención de Miyazaki, y muy acertada. Recordemos que según el sintoísmo lo sagrado reside en todos los elementos de la naturaleza, por lo que el director extrapola esta idea y crea una especie de dioses o espíritus a partir del polvo o hollín, partículas de la naturaleza totalmente cotidianas. Por norma general, habitan en la oscuridad, en casas abandonas, y desaparecen cuando se tocan o se exponen a la luz. En *El viaje de Chihiro*, están bajo un hechizo que se rompe si no continúan trabajando. Kamaji afirma a Chihiro que tiene todo el personal que necesita porque hay hollín por doquier. Sin embargo, en la versión en español se omite la parte más importante que es donde se explica el porqué de esto y cómo nacen los *susuwataris*. Y es que al haber tanto hollín, Kamaji con tan solo un conjuro puede convertirlo todo en estos pequeños ayudantes.

Aunque no hablen el idioma de los humanos, se da a entender que lo comprenden, puesto que siguen todas las órdenes que Kamaji les da. Además, son capaces de mostrar sentimientos muy humanos como el enfado, la felicidad, o la afección por alguien en especial: tratan a Chihiro como a una más, la respetan, le hacen favores e incluso la apoyan en diferentes momentos. Se alimentan de unos caramelos de azúcar de diferentes colores

que vuelven locos a los niños japoneses; los *kompeitô* (金餅糖), que se puede ver como los *susuwataris* se los comen en la tabla anterior.

La primera vez que la protagonista va a ver a Yubaba, en el camino, se topa con el dios *Oshira-sama* (おしらさま) o «Espíritu Rábano» (elemento 4 de la tabla). En la región de Tōhoku, en el noreste de Japón, según la religión popular *Oshira-sama* es el dios de la seda, venerado por las *itako*, comúnmente conocidas como *miko* o sacerdotisas sintoístas¹². No obstante, la deidad que aparece en este filme parece no tener nada que ver con la de la leyenda. Este tiene forma de rábano japonés o *daikon* de color blanco, de ahí las marcadas protuberancias de su rostro, dos especies de tubérculos que semejan dos trompas. Su nombre podría provenir del color de su cuerpo, ya que «*shira*» significa «blanco», «*sama*» es «dios» y «*o*» es una partícula honorífica. El blanco nos recuerda al color de la seda y éste podría ser un punto de unión entre la deidad de la película y la popular de Tōhoku.

Oshira-sama acompaña a Chihiro hasta la estancia de Yubaba. Antes, pero, el ascensor se para y las puertas se abren. Nos enseñan un largo pasillo con habitaciones en ambos lados, a través de cuyas puertas de papel se vislumbran las sombras de los huéspedes que hay dentro, como si de un *izakaya* o taberna japonesa se tratara. Vemos que, siguiendo la costumbre nipona, las sandalias o *zōri* se dejan fuera para no ensuciar el suelo de tatami. Asimismo, vemos un cartel de madera en el que aparecen escritos de derecha a izquierda los ideogramas «浄土» «*jōdo*» o «Tierra Pura». Este es un término religioso que designa el Paraíso donde habita Amida Butsu, el Buda celestial de la escuela del Budismo Mahâyâna y es el más importante de la rama del budismo que lleva ese nombre, Tierra Pura. Consecuentemente, vemos que Miyazaki hace un uso conjunto de las tradiciones sintoístas y budistas. Como se ha explicado al principio, estas doctrinas se entrelazan muchas veces en la cotidianidad nipona y así lo quiere mostrar el director.

En japonés, al *Oshira-sama* de *El viaje de Chihiro* también se le conoce como *daikon no kamisama* (大根の神様) o literalmente «Dios del Rábano». A modo de anécdota, cabe decir que existe otro dios en el folclore japonés relacionado con el rábano. Este es un producto esencial en la dieta nipona y muypreciado, debido a su extraordinario tamaño. Existe un *yōkai* (妖怪), una clase de monstruos malévolos y traviesos que a veces presentan características de animales, llamado *yama-oroshi* (山嵐) que destruye y roba las cosechas de rábano y siempre aparece representado con esta raíz en las manos.

¹² Según la leyenda, había un granjero pobre que tenía una hija, la cual apreciaba mucho a su caballo. Tanto que se casó con él y se convirtieron en marido y mujer. El granjero conoció la noticia y lleno de ira mató al caballo ahorcándolo en un moral, sin que su hija supiera nada. Pero tal era su amor que no se separaba de su esposo, aun colgado por el cuello. El padre, al ver su reacción, decidió cortar la cabeza al animal, pero ella seguía abrazándolo fuertemente hasta que juntos volaron hacia el cielo y desaparecieron. Más adelante, gusanos de seda descendieron por el moral hasta donde el granjero se encontraban. Éste, creyendo que eran encarnaciones de su hija, los trató con respeto y amabilidad. Así, surgió el dios de la seda *Oshira-sama*, cuya estatua fue tallada con las ramas de ese mismo moral. Consultado en: Phillips, Alastair; Stringer, Julian (2007). *Japanese Cinema: Texts and contexts*.

Durante su trabajo en la casa de baños, Chihiro atiende a un *Okusare-sama* (クサレ神) o Dios pestilente (elemento 5 de la tabla). Se trata de un ser cubierto de una pringosa viscosidad, lleno de mugre, que va dejando un insoportable hedor. Los trabajadores intentan disuadirlo antes de que llegue a la casa de baños; al comienzo del puente han colocado unos símbolos sintoístas purificadores, a saber, un puñado de sal y una taza de sake.

La protagonista se percató de que *Okusare-sama* tiene una espina clavada. Al quitársela, el maloliente huésped expulsa toda clase de objetos y desechos, revelando la figura de *Kawa no omo* (河の主; elemento 6 de la tabla), o Dios del Río. Esta deidad se caracteriza por su peculiar cara llena de arrugas, que se asemeja a la máscara *okina* (翁) del teatro Noh, el género teatral más antiguo de Japón, que es muestra de senectud, puesto que está caracterizada con un rostro cubierto de arrugas, surcos, cejas canosas y boca desdentada. En cuanto al cuerpo, tiene los mismos rasgos y se mueve de igual forma que un dragón. Esto no es casualidad, pues en numerosas ocasiones los dioses de los ríos se representan con este animal mitológico.

Fortes afirma¹³: «El episodio de *Okusare-sama* está inspirado en una famosa leyenda japonesa según la cual la emperatriz Kômyô (s. VIII), como acto de caridad, lavó en cierta ocasión a un mendigo que luego se reveló como el Buda». Miyazaki hace una crítica muy dura a la actividad humana. Los humanos han sido los que han desfigurado por completo al Dios del Río, arrojando innumerables objetos y suciedad en él. Las personas son la causa de su transformación en ese Dios pestilente que todos repelen, por eso también debe ser un humano quien se encargue de limpiarlo y devolverlo a su forma original. Al arrancar la caña de pescar, sale un chorro de agua tinta. El director, con esto, quiere representar la sangre del dios y de todos los seres que habitan en él, de la naturaleza en sí, que están gravemente heridos por la mano del hombre.

Un apunte más. La máscara anteriormente mencionada, *okina*, está presente en el teatro Noh. Pero esta no es la única influencia del Noh en esta secuencia, encontramos dos aspectos de igual importancia. El primero está relacionado con la estructura narrativa de esta escena, que sigue la de las piezas teatrales sobre dioses llamadas «kami-no-mono» (神の物), en las que estos suelen aparecer con una forma distinta antes de revelar su verdadera naturaleza. El segundo atañe al decorado: las paredes del recinto que contiene la gran bañera que utiliza el Dios pestilente son de madera y están pintadas con imágenes de pinos, árbol presente en la ornamentación del Noh. Esto está relacionado con la idea tradicional nipona según la cual los árboles grandes y viejos son el punto a través del cual los dioses descienden a la tierra. Por otro lado, cuando el Dios del Río sale volando por las

¹³ Fortes Guerrero, Raúl. (2011) *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*.

puertas del vestíbulo, las otras deidades, que lo habían presenciado todo, aplauden como si hubiesen asistido a una representación teatral.




Antes de desaparecer, el dios regala a Chihiro algo que Kamaji denomina «pastel de hierbas». Es, en realidad, un *dorodango* (泥団子; elemento 7 de la tabla), una bola amarga de harina de arroz cocida y mezclada con hierbas medicinales. El primer ideograma significa «barro» y los últimos hacen referencia a un pastel muy dulce típico japonés que se come todo el año, pero que recibe diferentes nombres según lo que contenga. En este caso, está mezclado con unas hierbas que purifican a la persona o ser que lo come.




Otro elemento cultural mencionado que vale la pena comentar es la frase que dice Kamaji cuando Chihiro salva a Haku y este escupe una especie de gusano negro. La niña se apresura a pisarlo y el hombre de las calderas recita las palabras «*en ga cho, sei! En ga cho! Kitta!*» («えんがちょ、せい！えんがちょ！！切った！»). Estas se conocen comúnmente como un juego de niños, donde intentan evitar contagiarse de algo impuro, lo que se entiende en España por «peste». En nuestra cultura, cuando se juega a un juego de este tipo, se pone el dedo pulgar con el puño cerrado en la frente y se dice en voz alta «vacunado». En cambio, en Japón el que ha sido «contagiado» debe poner los dedos pulgar e índice de ambas manos juntos, que se toquen con la punta tal como muestra la imagen número ocho de la tabla (índice derecho con índice izquierdo y pulgar derecho con pulgar izquierdo). Acto seguido, otra persona debe «limpiarlo» cortando esa unión con su dedo índice. De esta manera, uno se salva y los elementos impuros en él desaparecen.




Si miramos la traducción, vemos que han optado por omitir estos significados y que no queda nada claro por qué Chihiro pone los dedos en esa forma ni por qué Kamaji hace el gesto de cortar con el dedo índice. En cambio, en inglés para salvar esta diferencia cultural, le da explicaciones detalladas de qué hacer y que debe hacerlo antes de que se «contagie».




Un último elemento cultural mencionado en los diálogos es el *hanko*. Pese a que podría traducirse por «sello», en japonés se refiere a un objeto muy concreto: un pequeño cilindro con el apellido de la persona grabado en una punta para estampar su firma (ver elemento 9 de la tabla). Es decir, en lugar de dibujar la firma, un japonés usa los caracteres de su nombre tal cual con unos sellos de tinta que, para que tengan validez, deben registrarse ante el gobierno japonés. Tienen forma alargada y contienen tinta roja. Los japoneses obtienen estos sellos entre el final del instituto y antes de la universidad. Normalmente poseen dos: uno oficial que se consigue en el ayuntamiento del lugar de residencia, llamado *inkan* (印鑑) que se usa para firmar documentos oficiales, y otro personal, *hanko* (判子) para todo lo que no son documentos oficiales.




4.1.2. ELEMENTOS CULTURALES MOSTRADOS EN LAS IMÁGENES


	Elemento cultural	Definición	Imagen
1	鳥居 <i>torii</i>	Portal de madera formada por dos columnas y un dintel colocado en horizontal sobre las otras. Se sitúa en la entrada o cerca los santuarios sintoístas, marcando la frontera entre el espacio profano y el sagrado.	
2	石人 <i>sekijin</i>	Estatua pétrea que custodia la puerta que une el mundo ordinario con la dimensión mágica y, con su sonrisa y su doble faz, recibe y despide a la vez los dos mundos. Invención del director que recuerda a los <i>komainu</i> o perros guardianes de los santuarios sintoístas.	
3	複楽 <i>fukuraku</i>	Término ficticio que hace referencia a <i>fukurakuen</i> (複樂園), entendido en el sintoísmo como el paraíso recuperado. Es decir, un mundo pasado que vivía en sintonía con la naturaleza y que ahora ha quedado perdido y contaminado por la acción del hombre.	

4	油屋 <i>abura-ya</i>	Ideogramas que se leen como <i>abura-ya</i> y significa «casa de aceite». Se puede entender como un equivalente a «casa de baños» japonesa, debido al aceite que se usaba en ellas. En la película, tiene un carácter sagrado y representa el mundo de los dioses.	
5	[Espíritus negros]	Seres incorpóreos que se le aparecen a Chihiro en la zona de restaurantes que simboliza el mundo de los muertos. Muestran la versión miyazakiana del concepto sintoísta del alma humana que vaga eternamente una vez abandona su recipiente carnal.	
6	オオトリ様 <i>Ôtori-sama</i>	Pollos gigantes con una hoja en la cabeza que parecen ser fruto de la imaginación del director.	

7	おなま様 <i>Onama-sama</i>	Seres fruto de la imaginación del autor inspirados en los dioses <i>namahage</i> (生剥), seres demoníacos representados con máscaras y el tradicional manto de paja <i>mino</i> (蓑). Son originarios de la península de Oga, en la prefectura de Akita.	
8	牛鬼 <i>Ushioni</i>	Deidades presentes en leyendas de diferentes regiones del territorio nipón, a saber, en la prefectura de Shimane, de Kagawa y de Ehime. Su nombre se traduciría como «demonio vaca».	
9	頭 <i>kashira</i>	Las <i>kashira</i> evocan a los muñecos <i>daruma</i> (達磨), que son figuras que representan a Bodhidharma.	

10	天狗 <i>tengu</i>	Dios demoníaco sintoísta capaz de transformarse en cuervo y se caracterizan por su prolongada nariz. A veces secuestran a personas y los deja perdidos en el bosque en un estado de demencia llamado <i>tengu-kakushi</i> , aunque en ocasiones también se le invoca para que los niños perdidos encuentren el camino a casa.	
11	カオナシ <i>Kaonashi</i>	Criatura creada por Miyazaki para representar a alguien que oculta su verdadera personalidad bajo una máscara, de ahí que lleve una especie de careta blanca que le permite esconderse del resto, pero que, al mismo tiempo, lo convierte en alguien invisible y, por consiguiente, solitario.	
12	注連縄 <i>shimenawa</i>	Cuerda de paja con tiras de papel en zigzag. En el sintoísmo, suele colocarse en las <i>torii</i> o alrededor de ciertos objetos o lugares para indicar que se trata de un recinto o de un elemento sagrado.	

13	[Vestuario de las <i>yuna</i>]	Traje ceremonial de las <i>miko</i> , nombre por el cual se conocen a las sacerdotisas sintoístas.	
14	式神 <i>shikigami</i>	Espíritus pertenecientes al folclore japonés invocados por hechiceros. Suelen adoptar la forma de muñecos de papel. Normalmente, se invocan para realizar tareas que resultarían ser demasiado arriesgadas para sus amos, como espiar, robar o rastrear enemigos.	
15	坊 <i>Bô</i>	Término que en japonés puede hacer referencia al hijo de alguien o a un monje budista, de ahí que el personaje de Bô lleve esos atuendos y tengan una fisonomía similar, con la cabeza rapada.	

16	<p>ハク</p> <p><i>Haku</i></p>	<p>El personaje de Haku es, en realidad, un <i>mizuchi</i> (蛟). Espíritu acuático que puede tomar la forma de un dragón. Este nombre proviene de la literatura china donde se le conoce como <i>jiaolong</i>, «dragón de cuatro patas».</p>	
----	------------------------------	---	---

Observando la tabla anterior, podemos dividir estos elementos culturales en tres grandes grupos: criaturas o deidades extraídas directamente del folclore japonés, seres que si bien están inspirados en el sintoísmo han sido modificados a gusto e interpretación del director; y personajes totalmente ficticios que Miyazaki ha creado para completar el mundo de fantasía en el que se sitúa *El viaje de Chihiro*. No obstante, cabe decir que no es fácil detectar qué criaturas corresponden a qué grupo, pues han sido pensadas y creadas para que tanto el espectador de la lengua de origen (japonés) como el espectador meta (inglés o español) los conciban como parte de un mismo trasfondo cultural cohesionado.

A lo largo de la película quedamos totalmente expuestos a todos estos elementos que pueden pasar completamente desapercibidos si no se tiene un previo conocimiento de estos. Todo esto influye en la percepción final de la película; por ejemplo, más de un compañero nuestro que no conoce nada sobre la cultura nipona ha afirmado que tanto la trama como los personajes que aparecen les resultan muy extraños, complejos y difíciles de entender, e incluso califica de monstruos lo que en realidad son dioses.

Como se ha dicho anteriormente, hay, sobre todo, elementos sintoístas y en menor cantidad podemos encontrar algunos budistas. Esto queda claro ya desde un principio, cuando vemos el inicio de un camino sin asfaltar, a la derecha del cual se halla un robusto alcanforero en cuya base se apoya una puerta *torii* (鳥居; elemento 1 de la tabla) de madera, que suele encontrarse en la entrada o cerca los santuarios sintoístas, marcando la frontera entre el espacio profano y material, y el sagrado y espiritual. Debido a que muchas otras culturas asiáticas constan de estructuras similares, se ha sugerido que las *torii* pudieron haberse inspirado en los *torana* índios, los *pailou* chinos o los *hongsalmun* coreanos. Sigue sin saberse si son un concepto cultural único de Japón o una importación.

Por otro lado, no hay que olvidar el árbol robusto antes mencionado, ya que en Japón siempre se han reverenciado los árboles grandes y viejos, al ser considerados el punto de mediación a través del cual las deidades descienden a la tierra.

El coche coge velocidad y Chihiro va vislumbrando figuras de piedra con aspecto antropomorfo (石人, *sekijin*) en la espesura del bosque, hasta que llegan a un túnel con otra de esas esculturas en la entrada (elemento 2 de la tabla). Hay autores¹⁴ que apuntan que estas peculiares figuras pétreas recuerdan a las que se colocaban ante las tumbas o mausoleos con la finalidad de proteger al difunto, o a los *komainu* (狛犬) o perros guardianes de los santuarios sintoístas. Por lo tanto, se podría decir que esta estatua custodia la puerta que une el mundo ordinario con la dimensión mágica. Sin embargo, a diferencia de los *komainu*, tiene dos caras y sonríe con misterio, con esta doble faz recibe y despide, a la vez, los dos universos paralelos; además de reforzar la circularidad del filme.

¹⁴ Fortes Guerrero, Raúl (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*.

Una vez pasado el túnel, la familia se encuentra con un edificio rojo coronado con los caracteres de *fukuraku* (複楽; elemento 3 de la tabla), término infrecuente en japonés pero que al añadir el ideograma «en» (園, jardín) puede referirse al paraíso recobrado (複樂園, *fukurakuen*), en contraposición al paraíso perdido (失樂園, *shitsurakuen*). Con esto, las casas y los bloques de piedra formarían parte del mundo paradisíaco pasado que ha caído en el olvido, pudiendo hacer referencia a la naturaleza, simbolizada por el extenso manto de hierba que cubre el lugar.

La familia avanza hasta llegar a algo que parece un pueblo repleto de restaurantes. Entre los numerosos carteles, destacan dos muy significativos, a saber, 鬼 (*oni*, «demonio, espíritu maligno») y 呪 (*jiyu*, «maleficio»), que advierten de la naturaleza mágica del lugar. Esta idea se ve reforzada con el cambio de orden de algunos caracteres que ya hemos visto con anterioridad (市場 → 場市) y con los diferentes productos que anuncian los puestos: perros (犬, *inu*), insectos (虫, *mushi*), labios (唇, *kuchibiru*), huesos (骨, *hone*) o cabezas (頭, *atama*). Todo ello dota el lugar de una extraña e inquietante atmósfera.

Chihiro llega hasta un gran farol de estilo japonés que contiene el ideograma 油 (*abura*), aludiendo al aceite relajante de los baños. Más allá, se extiende un puente lacado en rojo que lleva hasta una majestuosa casa de baños (elemento 4 de la tabla), según Miyazaki, inspirada en el *onsen* Dôgo de Matsuyama, en la prefectura de Ehime al sur de Japón. La palabra *onsen* (温泉) designa las aguas termales de origen volcánico famosas por sus propiedades medicinales. Por extensión, el vocablo también se emplea para referirse al edificio que alberga estos manantiales y que, podríamos decir, funciona como un balneario. Sin embargo, en esta ocasión vemos un cartel con los ideogramas 油屋 (*abura-ya*), literalmente significa «casa de aceite» pero también se puede traducir por «casa de baños», por el aceite que se usa en los baños.

La casa de baños tiene un carácter sagrado y representa el mundo de los dioses, mientras que la zona de restaurantes simboliza el mundo de los espíritus. Cuando Chihiro retrocede a buscar a sus padres, se encuentra con una ciudad llena de sombras con ojos rojos (elemento 5 de la tabla), que corresponderían a los fantasmas de personas fallecidas, puesto que el cuerpo tiene forma y aspecto pero el alma no, de ahí que se dibujen seres uniformes y sin rostro definido. Hasta el período Meiji, en Japón se hacía una clara distinción entre *jinja* y *reisha*, el primero designa los templos donde se adoraban a las deidades del sintoísmo, mientras que el segundo hace referencia al lugar en el que se veneraban a los espíritus de las personas fallecidas. Además, ambos espacios están separados pero, al mismo tiempo, unidos por un puente. Por otro lado, Chihiro topa con un inmenso río, que en muchas mitologías divide el mundo de los vivos del de los muertos y Miyazaki, siguiendo la tradición budista, así lo ha representado. También cabe decir que las ofrendas de alimentos a los difuntos y a las divinidades son muy comunes en la cultura nipona, por eso aparecen tantos restaurantes en esta escena. Los padres cometen el gran delito de comerse todos esos

manjares reservados a los dioses y a los difuntos y, por consiguiente, merecen ser convertidos en cerdos.

Después de esa escena, Haku y Chihiro se disponen a cruzar el puente para entrar en la casa de baños. Aquí ya vemos todo un cortejo de divinidades, algunas inspiradas en la tradición japonesa y otras nacidas de la imaginación de Miyazaki y su equipo. Todas ellas cuentan con un cuerpo opaco y definido, a diferencia de las sombras amorfas y semitransparentes de los espíritus que vagaban por los restaurantes. Vemos a *Ôtori-sama* (オオトリ様; elemento 6 de la tabla), pollos gigantes con una hoja en la cabeza que parecen ser fruto de la imaginación del director, a *Onama-sama* (おなま様; elemento 7 de la tabla), que se representan con la cabeza como la de un demonio con cuernos, grandes colmillos y el cuerpo cubierto de hojas. Tienen muchas similitudes con el personaje *namahage* (生剥) y podrían estar inspirados en esta figura. Los *namahage* son seres demoníacos representados por hombres con máscaras y el tradicional manto de paja *mino* (蓑) en el ritual de Año Nuevo de la península de Oga, en la prefectura de Akita al norte de Japón. El objetivo de este evento es hacer que los niños se comporten y obedezcan a sus padres, importantes cualidades en la estrictamente estructurada sociedad nipona.

Hay gran cantidad de dioses representados con algunos de los objetos típicos para la purificación, o que se pueden encontrar tanto en templos budistas o sintoístas. Esto es, Miyazaki no ha querido representar un dios en concreto, sino que muchos de ellos están compuestos por partes, por objetos que son esenciales en todo santuario o rito. Le da alma propia a los diferentes elementos que conforman un ritual de purificación o que están presentes en todo templo y los dota de un cuerpo físico con movilidad propia. Así por ejemplo, hay dioses representados con el manto de paja *mino* antes mencionado y un sombrero budista, o con el cuerpo repleto de amuletos. También encontramos un cubo y un cucharón para la purificación con piernas y que anda por sí solo. En Japón, antes de entrar en un recinto sagrado hay que purificarse mediante un rito muy sencillo: se coge el cucharón con la mano derecha, se recoge agua de la fuente en la que estaba colocado y se vierte sobre la mano izquierda, se repite el proceso con la otra mano y, acto seguido, se vuelve a coger agua con la mano derecha, se vuelve a verter en la izquierda, pero esta vez se lleva a la boca y, sin tragar, se escupe en la base de la fuente.

Más adelante, del ascensor de la *Abura-ya* salen unos dioses parecidos a los *Onama-sama* anteriores, pero esta vez uno de ellos lleva una especie de mascarilla en la boca con el dibujo de una puerta *torii*, expresando con ello su carácter divino (elemento 8 de la tabla). Estos seres se denominan *ushi-oni* (牛鬼, demonio vaca) por su apariencia y están presentes en diferentes regiones de Japón. En la prefectura de Ehime, al sur, se contempla como un símbolo protector del festival de la ciudad de Uwajima y se cree que aleja a los malos espíritus. Por otra parte, en la prefectura de Shimane, al sureste, se le reconoce como un monstruo marino muy agresivo, con cabeza de vaca pero cuerpo de araña o cangrejo, que

ataca a los pescadores. Por último, en el templo Negoroji de Takamatsu en la prefectura de Kagawa, al norte de la de Ehime, se lo representa como un monstruo bípedo con enormes colmillos y unas membranas como si de una ardilla voladora se tratara. Se cuenta que esta criatura aterrizó el área hace cuatrocientos años y que un habilidoso arquero la mató y donó los colmillos al templo.

Chihiro llega a la estancia de Yubaba y enseguida es acosada por tres cabezas verdes barbudas llamadas *kashira* (頭, lit. «cabeza»; elemento 9 de la tabla) y que evocan a los muñecos *daruma* (達磨). Estas figuras representan a Bodhidharma, quien fue el vigésimo octavo patriarca del budismo y el primer patriarca legendario y fundador de la forma de budismo Zen. Se dice que perdió los brazos y las piernas de estar tantos años meditando en una cueva y sin usarlos.

Yubaba podría representar a una criatura legendaria del folclore japonés que lleva el nombre de *tengu* (天狗; elemento 10 de la tabla). Se dice que tienen la capacidad de transformarse en cuervo y se caracterizan por su prolongada nariz, tal y como aparece la bruja cuando vigila su territorio desde el aire. La leyenda cuenta que disfrutan causando caos y confusión en el mundo de los humanos, castigan al vanidoso, molestan al poderoso y recompensan a la persona humilde que no les teme. A veces secuestran a personas y los dejan perdidos en el bosque en un estado de demencia llamado *tengu-kakushi*, pero otras también son invocados para que los niños perdidos encuentren su camino a casa. Cuando un niño se pierde, muchas veces se culpa a estas criaturas de habérselo llevado. Se cree que lo llevan a otro mundo, donde se lleva a cabo su crecimiento y madurez, y lo devuelven cuando está preparado para el mundo de los adultos, cuando es capaz de valorar las cosas y saber cómo debe actuar consigo mismo y con el entorno, pues la sociedad japonesa está muy estructurada y consta de una serie de normas o formalidades que hay que seguir.

Otro ser que cabe comentar es Sin Cara, o conocido en japonés como *Kaonashi* (カオナシ, lit. «ausencia de rostro»; elemento 11 de la tabla). Miyazaki lo bautizó con este nombre para hacer referencia a alguien que oculta su verdadera personalidad bajo una máscara, de ahí que lleve esa especie de careta blanca, que le permite esconderse del resto, pero que, al mismo tiempo, lo convierte en alguien invisible y, por consiguiente, solitario. Sin Cara no es reconocido por nadie, ni tiene lazos ni relaciones. No es ni humano, ni un dios, ni un espíritu. No pertenece a ninguna clase, no puede estar en la casa de baños, pero tampoco en el pueblo. Por eso aparece y desaparece sobre el puente que une ambos espacios. Se dedica a seguir a los demás, puesto que es incapaz de tomar decisiones propias o de asumir responsabilidades. Hasta el punto de convertirse literalmente en sus sombras. Sin embargo, Chihiro es capaz de verlo por una sencilla razón: como él, ella tampoco pertenece a esa dimensión e incluso en su mundo, se siente invisible a ojos de los mayores. Sin Cara necesita de los demás para adquirir entidad propia, por eso devora a los empleados de la casa de baños y es cuando se apodera de una voz ajena que puede al fin hablar. Atrae a los

demás ofreciéndoles lo que quieren para, así, no sentirse solo. No obstante, en la casa reina la avaricia y el egoísmo, que es de lo que este ser se va alimentando. Por esta razón, más adelante, Chihiro afirma que es la propia casa de baños la que lo vuelve malo.

Después de la escena con el Dios del Río, vemos que en la entrada de la Gran bañera hay una especie de cuerda de paja con tiras de papel en zigzag, cuyo nombre es *shimenawa* (注連縄; elemento 12 de la tabla) y que, en Japón, suele colocarse en las *torii* o alrededor de ciertos árboles grandes y viejos, como es el caso del alcanforero de *Mi vecino Totoro*, para indicar que se trata de un recinto o de un elemento sagrado. Hay otra escena que se desarrolla en esta misma bañera. Sin Cara ha devorado ya a gran parte del personal y lo encontramos remojándose y devorando ingente cantidad de bandejas con comida. Lo que vemos no es un monstruo que se revela como un dios, como es el caso del Dios Pestilente ya antes mencionado, sino un divinizado huésped bajo cuya noble apariencia se esconde un abominable monstruo. Esta escena es una clara alusión a las *kichiku-mono* (鬼畜物), otras piezas teatrales del Noh que tratan sobre demonios y bestias. Sin Cara se convierte en el huésped máspreciado e incluso los empleados cantan y bailan para su regocijo. También tocan el *shamisen* (三味線) y el *dôbyôshi* (銅拍子). El primero es un famoso instrumento de cuerda de la tradición musical nipona muy asociado a la figura de las *geishas*, que amenizaban con él la velada de los clientes, igual que en esta escena de la película. El segundo es menos conocido pero se trata de un instrumento metálico de percusión que es empleado en las ceremonias budistas o en artes escénicas como el Kabuki. En esta escena también es importante comentar el vestuario de las mujeres (ver elemento 13 de la tabla). Hay algunas que llevan el traje ceremonial de las *miko* o sacerdotisas sintoístas, compuesto por un kimono blanco, color de la pureza; una especie de falda-pantalón roja llamada *hakama* (袴); los *tabi* (足袋), unos calcetines hasta los tobillos con una separación entre el dedo gordo y el resto, y el *tate-eboshi* (立烏帽子), un gorro largo negro que llevaban las *shirabyôshi* (白拍子) o bailarinas que ejecutaban danzas tradicionales en honor a los dioses.

Siguiendo con los diferentes espíritus que aparecen en este filme, no hay que olvidar a los *shikigami* (elemento 14 de la tabla). Los *shikigami* aparecen cuando Chihiro mira por la ventana de su habitación y ve a un dragón perseguido por unos muñecos de papel. Esos muñecos de papel son los *shikigami* (式神) y se trata de unos espíritus invocados por un hechicero japonés, también conocido como *onmyoji* (陰陽師). Se dice que los *shikigami* son invisibles, pero se pueden vincular a pequeños muñecos de papel para que se vuelvan visibles. Normalmente, se invocan para realizar tareas que resultarían ser demasiado arriesgadas para sus amos, como espiar, robar o rastrear enemigos. Como ya hemos dicho sus amos, los *onmyoji*, eran especialistas en magia y adivinación. Antiguamente, pertenecían a la corte y se encargaban de preparar calendarios o proteger la ciudad de fantasmas malvados, entre otras tareas. Estuvieron protegidos por el gobierno en la era Heian (794 – 1185), pero con la decadencia de la corte, su mecenazgo también desapareció.


Hoy en día, son un tipo de sacerdotes sintoístas y, por lo tanto, se les relaciona con el culto; a pesar de que muchos afirman tener habilidades espirituales como médium.

Chihiro, para salvar a Haku, va hasta los aposentos de Yubaba. Es aquí cuando conoce al gigantesco bebé de la bruja, que lleva el nombre de *Bô* (坊; elemento 15 de la tabla). Como ya se ha comentado en el apartado de traducción, en japonés, este término tanto puede hacer referencia al hijo de alguien como a un monje budista, de ahí que lleve esos atuendos y tengan una fisonomía similar, con el pelo rapado. Sin embargo, lo que Miyazaki quería representar era a un ser incapaz de valerse por sí mismo, que solo podrá madurar y explotar todo su potencial cuando deje todas las comodidades y las personas que lo están sobreprotegiendo. Como vemos, es una fuerte crítica a la sociedad: constituye una poderosa metáfora del adulto que no puede o que no quiere crecer y a asumir las responsabilidades de la independencia y la libertad.

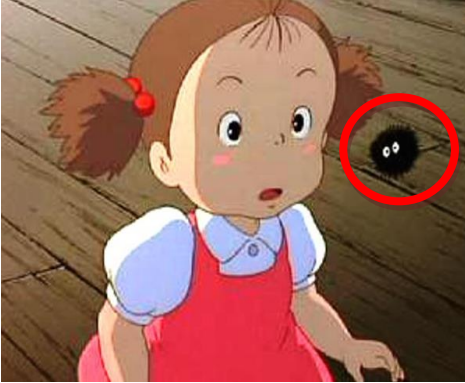

El personaje de Haku también tiene su simbolismo. En la cultura nipona, aparece el término de *mizuchi* (蛟), un tipo de espíritu acuático que puede tomar la forma de un dragón (elemento 16 de la tabla). Este nombre proviene de la literatura china donde se le conoce como *jiaolong*, «dragón de cuatro patas», igual que la representación de Haku en la película. Por consiguiente, podemos afirmar que Haku es, en realidad, un *mizuchi*. Para representar la figura de Haku, Miyazaki ha escogido a un muchacho puesto que se trata de un río joven, en contraposición al río viejo y muy explotado que la protagonista limpió al principio de la película, que aparecía bajo la máscara de un anciano. Gracias a Chihiro, Haku puede recuperar su verdadero yo y, para representar este descubrimiento, el director ha expresado de manera visual el refrán japonés «*me kara uroko ga ochiru*» (目から鱗が落ちる, lit. «caerse las escamas de los ojos»), expresión equivalente a «caerse la venda de los ojos». No obstante, al dragón no solo se le caen las escamas de los ojos, sino de todo el cuerpo hasta recobrar por completo su forma humana. En otras palabras, como hemos visto en otros episodios del filme, Chihiro actúa como mediadora entre el hombre y la Naturaleza, y es capaz de ser respetuosa con ambos.



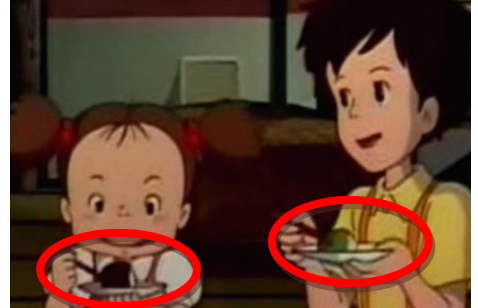
4.2. MI VECINO TOTORO




4.2.1. ELEMENTOS CULTURALES MENCIONADOS EN LOS DIÁLOGOS


	Elemento cultural en japonés	Traducción al español	Traducción al inglés	Definición	Imagen ¹⁵
1	トトロ <i>Totoro</i>	Totoro	Totoro	Espíritus guardianes del bosque creados por Miyazaki, cuyo aspecto recuerda al de un perro mapache o <i>tanuki</i> y al de un conejo. De diferentes tamaños y colores, estas criaturas se alimentan de bellotas y pequeños frutos que recogen por el bosque. Su cualidad de guardianes mágicos de la natura y la pureza solo puede ser descubierta por la inocente mirada de un niño a los que no dudarán en ayudar.	

¹⁵ Todas las imágenes han sido extraídas de la película *Mi vecino Totoro* (1988)



2	真っ黒黒助、 ススワタリ <i>Makkurokurosuke</i> o <i>Susuwatari</i>	Conejitos del polvo; duendes del polvo	<i>Dust bunnies; soot sprites</i>	Pequeñas criaturas inventadas por el director del tamaño de una bola de tenis que nacen de las acumulaciones de polvo u hollín. Su cuerpo se compone únicamente de dos grandes ojos y un cuerpo redondo completamente negro. A diferencia de los que aparecen en <i>El viaje de Chihiro</i> los duendes del polvo de <i>Mi vecino Totoro</i> no tienen piernas y se desplazan deslizándose ágilmente por el aire.	
3	猫バス <i>Nekobasu</i>	Gatobús	<i>Catbus</i>	Criatura gigante con cara y pelaje de felino con diez patas cuya forma con ventanas y peludos asientos en el interior recuerda al de un autobús que Totoro lo utiliza para transportarse por los bosques. Está inspirada en el demonio japonés <i>bakeneko</i> .	


4	お地蔵さん <i>ojizô-sama</i>	Elemento omitido	Elemento omitido	Representación de alguien embarcado en la doctrina del budismo. En Japón es considerado un bondadoso patrón de los difuntos y protector de los niños pequeños y los viajeros.	
5	お弁当 <i>obentô</i>	Se sustituye por «almuerzo»	<i>Lunch box</i>	Ración de comida sencilla preparada para llevar, típica de la cocina japonesa. Suele contener arroz, pescado o carne y una guarnición por lo general a base de verdura.	
6	お萩 <i>ohagi</i>	Se sustituye por «comida»	Se sustituye por «food»	Tipo de <i>botamochi</i> , dulce hecho de arroz no glutinoso y de arroz de pasta de <i>mochi</i> mezclado con pasta de judías rojas. Este plato recibe varios nombres cada uno representado por una estación del año. En el caso del <i>ohagi</i> sería el otoño.	

7	お田植え祭 <i>otauematsuri</i>	Elemento omitido	Elemento omitido	Festival de origen sintoísta celebrado el mes de mayo cuando se inicia la época de plantación del arroz. Campesinos y agricultores realizan ceremonias y festejos para rezar a los dioses por una cosecha fructífera.	
8	雨戸 <i>amado</i>	Se sustituye por «casa»	Se sustituye por «door»	Puerta corrediza exterior formadas por gruesas láminas de madera o metal que se utiliza para proteger las ventanas de vidrio o puertas corredizas de papel del impacto de la lluvia, tifones y vientos fuertes además de para regular la temperatura interior de la casa.	
9	ササの葉 竜のヒゲ <i>sasa no ha y ryû no hige</i>	Hojas de bambú y atado con lianas	<i>Bamboo leaves, and tied with dragon whiskers</i>	Tipo de bambú pequeño. Pequeña planta de largas hojas originaria de Japón cuyo fruto es una baya de color azul. Se emplea en la medicina tradicional china para tratar la deficiencia de yin.	

10	<p>楠木</p> <p><i>kusu no ki</i></p>	Alcanforero	<p><i>Camphor tree</i></p> <p>Árbol de hoja perenne originario de Extremo Oriente que puede llegar a alcanzar los veinte metros de altura. Mediante la destilación de su madera se pueden generar sedantes y bálsamos.</p>	
----	------------------------------------	-------------	--	---

4.2.1. ELEMENTOS CULTURALES MOSTRADOS

	Elemento cultural	Definición	Imagen
11	依り代 <i>yorishiro</i>	Objeto capaz o con tendencia a convertirse en el hábitat momentáneo o permanente de un <i>kami</i> . Árboles y rocas suelen ser los <i>yorishiro</i> más frecuentes.	
12	稲荷 <i>Inari</i>	Deidad japonesa de la fertilidad, el arroz, la agricultura, los zorros, la industria y el éxito en general. Es popular tanto en la religión sintoísta como en la budista. Los zorros de Inari, o <i>kitsune</i> (lit. «zorro»), son de un blanco puro y actúan como mensajeros y símbolos de estos animales.	

13	<p>扇 <i>ôgi</i></p>	<p>Abanico plegable que se suele emplear en las obras de teatro Kabuki o en las danzas interpretadas por <i>geishas</i> y <i>maikos</i>. El que aparece en escena tiene atados dos serpentinas de papel con forma zigzagueada, llamadas <i>shide</i>, lo que indica su relevancia sagrada, especialmente para los duendes del polvo, los cuales danzan a su alrededor.</p>	
----	-------------------------	--	---

A continuación se procederá a la explicación detallada de los elementos mostrados en las dos tablas anteriores. Cabe decir que a pesar de que inicialmente se hayan dividido en dos tablas, se ha decidido realizar un análisis en conjunto debido a la estrecha relación que existe entre ellos.

Si observamos los elementos presentes en ambas tablas podemos comprobar que la mayoría de estos pueden dividirse en dos grandes grupos. Por un lado, criaturas o espíritus que, si bien han sido creados a partir de la imaginación del maestro Miyazaki, encuentran su base y características principales en el folclore y literatura japoneses influenciados por siglos de relatos de *yôkai*, demonios o monstruos que pueblan cada rincón de este mundo. Y, por otro lado, todo tipo de elementos culturales como esculturas, deidades y celebraciones pertenecientes a la religión y creencias sintoístas, especialmente aquellas vinculadas a la naturaleza y a su importancia en la vida de los seres humanos.

No podríamos iniciar el análisis de las criaturas que aparecen en *Mi vecino Totoro* con otra que no fuese la clara protagonista de la historia y la que da nombre al título del filme: Totoro (elemento número 1 de la tabla). Se trata de una criatura fruto de la imaginación de Miyazaki, creada para representar al sempiterno guardián de los bosques y la Naturaleza y, por extensión, de todo aquello que es puro e inocente. En la película, los protagonistas humanos solo denominan Totoro a la gran criatura de pelaje gris que habita en el bosque, pero este nombre también pertenece a las dos versiones de tamaño más reducido que acompañan a la más grande. De esta forma, y como se puede observar en la tabla, existen dos tipos de Totoro: Gran Totoro (en japonés 大トトロ, *dai-totoro*), Totoro Mediano (中トトロ, *chû-totoro*) y Mini Totoro (小トトロ, *chibi-totoro*). Aunque en la película no se comenta, podemos intuir que Totoro Mediano y Mini Totoro son versiones aún no desarrolladas completamente, pues no poseen poderes mágicos como su gigante compañero.

Cabe destacar que Totoro es un claro ejemplo de criatura miyazakiana. Si bien el resultado final es fruto de la imaginación del director, éste se inspiró en criaturas, seres o demonios que forman el asombroso e inacabable bestiario presente en el folclore nipón y en las creencias sintoístas.

En el caso de Totoro, encontramos resquicios o características del *tanuki* o perro mapache, del concepto sintoísta del guardián del bosque, y del *yôkai*¹⁶ conocido como *Tatarimokke*. El *tanuki*, conocido en español como perro mapache, es un mamífero de la familia de los cánidos originario de China oriental y Japón cuyo aspecto recuerda al de un tejón. El *tanuki* posee una gran relevancia en las creencias sintoístas, donde se le considera un ser pícaro y travieso pero algo ingenuo y distraído, por lo que suele ser inofensivo. En escultura, se le suele mostrar erguido sobre las dos patas traseras, una voluminosa barriga o testículos de

¹⁶ Se denomina así a las criaturas sobrenaturales, apariciones, espíritus, demonios o monstruos ya sean benévolos o maléficos que forman parte del folclore y la cultura japoneses.

un tamaño cómicamente grande. Es símbolo de fertilidad, no en el ámbito sexual como se podría llegar a pensar, sino en los cultivos. Muchas veces se le representa con un sombrero de paja típico de los campesinos y cargando una botella de sake, lo que complementa su imagen como portador de buena fortuna y riqueza en los cultivos. En algunas variaciones se le representa llevando una gran hoja mágica de color verde, gracias a la cual es capaz de cambiar de forma para esconderse en situaciones de peligro o gastar bromas a aquellos que se adentran en los bosques. Podemos observar que la hoja mágica que lleva sobre la cabeza y un cuerpo de descomunal tamaño son características que el *tanuki* comparte con el Gran Totoro.

Otro de los seres que inspiró la creación de Totoro es la imagen del guardián del bosque, que se encuentra presente no solo en el sintoísmo sino en otras culturas como la celta o la nórdica. Se concibe la existencia de un ser místico y poderoso encargado de proteger la pureza de los bosques y montañas. Se le suele representar como a una criatura vegetal como podría ser un árbol gigante o una bestia animal como un ciervo (esta es la representación que se muestra en otra obra de Studio Ghibli, *La princesa Mononoke*, 1997) o, en el caso de Totoro, como un mapache gigante.

Ya en el filme, se nos menciona directamente esta cualidad de Totoro, pues en los diálogos en los tres idiomas que nos ocupan el personaje del profesor Kusakabe lo describe como «guardián del bosque» en español, «*guardian of the forest*» en inglés y «*nushi*» (主, lit. «amo», «protector» o «guardián»), en la versión japonesa.

El hecho de que el director decidiese mencionar esta cualidad de la criatura directamente en los diálogos nos hace entrever que es la que considera de mayor importancia y no debe, por lo tanto, pasar por alto al espectador. Como guardián del bosque, Totoro tiene la tarea de velar por la seguridad y la prevalecencia del bosque y todos los seres que habitan en él, así como portar riqueza y fertilidad a los campos y parajes de la zona o proteger a aquellos que, como Mei y Satsuki, tratan con respeto y cariño a la Naturaleza y actúan guiadas por un corazón puro e inocente propio de la infancia, lo que explica por qué solo las niñas pueden ver y llegar a conocer a Totoro.

Todas estas características nos hacen pensar que Totoro es la versión miyazakiana de *Mori no Kami* (森の神, lit. «Dios del bosque»), deidad superior perteneciente al sintoísmo cuya tarea es velar por los *kami* menores, es decir, el resto de árboles, rocas y otros seres que habitan en el bosque. En la película, observamos cómo tras el encuentro de Mei con Totoro, la familia Kusakabe se adentra en el bosque y ofrecen sus respetos al gran alcanforero (elemento 10 de la tabla), donde la pequeña asegura haberse encontrado con el Gran Totoro. Este gesto, a simple vista insignificante, sobre todo a ojos del espectador no japonés, es de gran importancia para entender en su totalidad el papel que desempeña Totoro. Si nos fijamos atentamente, podemos ver que el gran alcanforero está rodeado por una cuerda gruesa (*shimenawa*, 注連縄) con varios papeles zigzaguetes (*shide*, 紙垂) colgando de

ésta. Como hemos visto en el apartado de *El viaje de Chihiro*, los *shimenawa* se emplean en el sintoísmo para indicar que el lugar marcado es sagrado y posee una relevancia espiritual. En este caso el *shimenawa* no solo marca al alcanforero como lugar sacro sino que también indica que el árbol es en realidad un *yorishiro*.

Los *yorishiro* (依り代, lit. «substituto de acercamiento»), según el sintoísmo, son objetos con la facultad de atraer a los espíritus o *kami* otorgándoles un espacio físico que ocupar durante las ceremonias de veneración. Debido a la idiosincrasia naturista del sintoísmo, uno de los *yorishiro* más comunes son los árboles. No es casualidad que los ideogramas de la palabra «templo sintoísta» (神社, *jinja*) también puedan leerse como «*mori*» («bosque»). Esta lectura alternativa de la palabra se debe a que los primeros templos y santuarios sintoístas no eran edificios o construcciones sino los bosques o arboledas sagrados habitados por *kami*. Vemos entonces, como el gran alcanforero que se alza en el bosque cercano a la casa de la familia Kusakabe, se trata del *yorishiro* de Totoro, el guardián, dios o *kami* que habita, literalmente, dentro del árbol.

Observamos que es imposible pasar por alto la estrecha relación que existe entre la criatura Totoro y la Naturaleza. No obstante, Miyazaki no solo se inspiró en el vínculo entre el sintoísmo y la Naturaleza a la hora de crear su peculiar guardián del bosque, pues de forma más sutil también encontramos ciertas similitudes entre Totoro y el *yôkai* conocido como *Tatarimokke*. *Tatarimokke* es un espíritu perteneciente al folclore nipón, concretamente a las creencias de la prefectura de Aomori al norte de Japón, donde se le considera el espíritu protector y guía de las almas de los niños fallecidos; de ahí su nombre 祟り (*tatari*, lit. «maldición») y 物怪 (*mokke*, lit. «inesperado»), pues en todas las culturas se considera la muerte de un niño como un suceso desalentador y prematuro.

Cabe aclarar que pese a estar de alguna forma inspirado en *Tatarimokke*, ni Totoro es un *kami* de los muertos ni las jóvenes protagonistas son almas de niños fallecidos. Sin embargo, Miyazaki se inspiró en el monstruo *Tatarimokke* para hacer de Totoro no solo el espíritu guardián del bosque, sino un protector de la inocencia y la candidez que todo niño alberga en su interior. Pese a su idílico entorno de juegos, la situación de Mei y Satsuki no resulta nada fácil, puesto que están alejadas de su madre, y por consiguiente de sus cuidados y cariño en una etapa de su vida en la que la necesitan más que nunca. El conocer a Totoro será, por tanto, lo que las guíe y salvguarde su ilusión y su entusiasmo infantil.

A pesar de gozar de indiscutible protagonismo en la trama, Totoro no es la única criatura asombrosa con la que las jóvenes protagonistas se encuentran a lo largo de la película. También creados a partir de la imaginación del director nos encontramos con los duendes o conejillos del polvo (elemento 2 de la tabla). Estas negruzcas criaturas del tamaño de una pelota de *ping-pong* nacen a partir de acumulaciones de polvo u hollín. Su cuerpo está formado por una única masa de polvo negro y dos grandes ojos redondos, por lo que en la

versión original se les conoce con el nombre de *makkurokurosuke* (真つ黒黒助け lit. «ayudantes muy oscuro») o *susuwatari* (煤渡り lit. «hollín ambulante»). Si observamos las tablas de elementos culturales podemos comprobar que estas son las únicas criaturas que aparecen en ambas películas mas poseen un rol y caracterización ligeramente distintos. Mientras que en *El viaje de Chihiro* los duendes del polvo sirven fielmente a Kamaji en su tarea de calentar las calderas de los baños termales; en *Mi vecino Totoro* habitan en los oscuros rincones de la casa abandonada antes de que la familia Kusakabe se mude a vivir allí.

Pese a no existir criaturas o seres en el sintoísmo o folclore japonés cuyo aspecto se pueda relacionar directamente con los duendes del polvo el simbolismo que estos ocultan y en el que Miyazaki pudo haberse inspirado a la hora de crear estos diminutos seres guarda una relación con un tipo del *yôkai* conocidos como *tsukumogami*.

Los *tsukumogami* (付喪神, lit. «espíritu artefacto» o «dioses objeto») son seres sobrenaturales precedentes de la creencia sintoísta de que los *kami* (dioses o espíritus) pueden manifestarse en el mundo de los humanos no solo como elementos presentes en la naturaleza (como es el caso de los *yorishiro*) sino también como objetos y utensilios de la vida cotidiana creados por la mano del hombre. Se cree, por lo tanto, que como estos objetos poseen un *kami* en su interior deben ser tratados con afecto y respeto, pues de no ser así el *kami* que habita en el objeto albergará sentimientos de odio y rencor y acabará convirtiéndose en un demonio vengativo o *tsukumogami*.

De entre todos los utensilios creados por el hombre aquellos con más tendencia a acoger un *kami* en su interior y por lo tanto poder convertirse en *tsukumogami* son: espejos, armas como espadas o escudos, escobas, cofres y objetos vinculados con el budismo como los *gohei* (御幣; vara mágica empleada en las ceremonias religiosas) o los *ôgi* (扇, abanico tradicional hecho de papel; elemento 13 de la tabla). Aún al tratarse de criaturas traviesas o incluso malignas, los *tsukumogami* pueden llegar a convivir en armonía con el mundo de los humanos si deciden renunciar a sus ansias de venganza.

Sería una locura concebir a los duendes del polvo, pequeñas e inofensivas criaturas, como espíritus vengativos y malévolos. Sin embargo, podemos observar que tanto los *tsukumogami* como los duendes del polvo representan la moral sintoísta que afirma que las personas debemos tratar a nuestras pertenencias, hogares y bienes materiales con respeto y consideración. En el caso de los *tsukumogami*, son la representación del desafortunado resultado que conlleva el maltrato o dejadez de los hombres respecto a sus pertenencias del mismo modo en que los duendes del polvo representan, si bien de una forma más edulcorada e inofensiva, la materialización de la oscuridad e «impureza» del abandono o descuido del hogar.

Por ese motivo, cuando los duendes del polvo comprueban que la casa vuelve a estar llena de vida y de las risas de los nuevos inquilinos que a partir de ahora cuidarán de su nuevo hogar, estos pequeños seres deciden marcharse y buscar un nuevo sitio donde vivir.

Acabando el grupo de los seres y criaturas creadas de la fusión del folclore japonés y la brillante mente imaginativa del maestro Miyazaki, encontramos la adorable aunque un tanto espeluznante bestia-vehículo conocida como Gatobús (elemento 3 de la tabla). El Gatobús (en japonés *Nekobasu*, 猫バス, lit. «gato» y «autobús», en inglés «*Catbus*») es un animal de gran tamaño con las características físicas de un felino. Sin embargo, pese a poseer el rostro y el aspecto de un gato atigrado, la forma de su cuerpo recuerda a la de un autobús con múltiples patas en lugar de ruedas, que Totoro utiliza para sobrevolar los cielos y el bosque.

Observando el curioso aspecto y los atributos especiales del Gatobús podemos comprobar que Miyazaki se inspiró no solo en la figura mitológica del *yôkai* conocido como *bakeneko* sino también, y más curiosamente, en los diseños de los autobuses escolares japoneses.

Un *bakeneko* (化け猫, lit. «gato monstruo») es gato con habilidades sobrenaturales perteneciente al grupo de los *yôkai* del folclore japonés, según el cual un gato doméstico puede convertirse en un *bakeneko* si ha vivido cien años o si se le permite tener una cola larga. En este último caso, la cola del gato se bifurcará y pasará a ser un *nekomata* (猫又, lit. «gato bifurcado»), una versión más poderosa y más malévola del *bakeneko*. Tanto los *bakeneko* como los *nekomata* pueden alcanzar grandes tamaños, tienen la habilidad de volar y caminar erguidos, cualidades compartidas con el Gatobús. Sin embargo, el *nekomata* posee otras habilidades más siniestras como el poder resucitar a los muertos y controlar sus cadáveres como marionetas. El hecho de que el a Gatobús no posea estas oscuras habilidades y que posea únicamente una cola, por lo cual aún no se ha transformado en *nekomata*, hace del felino creado por Miyazaki una versión benévola de *yôkai* que sirve a Totoro como su vehículo personal y presta su ayuda a las jóvenes en varias ocasiones: ayuda a Satsuki a hallar el paradero de la perdida Mei o lleva a las dos chicas al hospital para entregarle la mazorca a su madre.

Por otra parte, aunque el Gatobús reciba su aspecto felino y habilidades sobrenaturales de un *bakeneko*, no debemos olvidar que es también un autobús, como su nombre indica. Este curioso resultado de un híbrido entre animal y vehículo no ha sido creado por Miyazaki, sino por el gobierno japonés en la creación de autobuses escolares con aspecto de animales: perros, pandas, gatos, etc., que los escolares pueden encontrar más amigables, graciosos y atractivos que un autobús ordinario, lo que convierte la obligación de ir al colegio, a veces no muy agradable, en algo más ameno y divertido.

Muy ligado a los conceptos de la inocencia y la infancia a los cuales Miyazaki da especial relevancia en esta película, encontramos la figura del *Ojiô-sama* u *Ojizô* (elemento 4 de la

tabla). A diferencia del resto de elementos expuesto hasta el momento, *Ojizô* se muestra en la película tal y como es en la vida real; es decir, es un elemento que no ha sufrido ninguna modificación.

En la película, Mei y Satsuki se resguardan de la lluvia en un pequeño santuario situado al pie del camino donde se alza la pequeña estatua de un *Ojizô* a quien rezan para pedir permiso para guarecerse hasta que escampe la lluvia. Esta acción tiene un evidente simbolismo religioso, pues *Ojizô-sama* es uno de los *bodisattva*¹⁷ más venerado en el budismo chino y japonés, en el que se le tiene especial aprecio y devoción por su bondad con los seres humanos, además de ser considerado el patrón y guardián de los niños y los viajeros. Es por este motivo que no es de extrañar que Mei y Satsuki le muestren su agradecimiento y respeto a la pequeña estatua del santuario gracias al cual han podido protegerse de la tormenta.

Una vez observados y analizados todos los elementos referentes a criaturas o seres que habitan el universo de *Mi vecino Totoro* pasaremos a analizar los diversos elementos que forman el marco de la que es la protagonista encubierta del filme: la Naturaleza.

Durante toda la película se nos muestran varios elementos referentes a la naturaleza y de la importancia que esta tiene en la vida de las personas, especialmente aquellas que, como los habitantes de la aldea que aparecen en *Mi Vecino Totoro*, dedican su vida a la agricultura. En la versión original en japonés, la familia Kusakabe visita a la madre ingresada en el hospital aprovechando que ese día Satsuki no tiene colegio pues es el día del *Otauematsuri* (お田植え祭り; festival del cultivo del arroz). Esta información se omite por completo en las traducciones al inglés y al castellano y sin embargo es de vital importancia para entender el resto de elementos que se interrelacionan alrededor de la temática de la Naturaleza y la agricultura.

El *Otauematsuri* (elemento 7 de la tabla) es un festival que se celebra en zonas rurales durante el mes de mayo, mes en el que se realiza la siembra de arroz, para rogar a los dioses por una fructífera cosecha. Esta celebración es sin duda una de las fechas más señaladas para los habitantes de las zonas rurales que, como la aldea de Matsugô, dependen de la agricultura.

Resulta más curioso descubrir que incluso el nombre de las dos jóvenes protagonistas hace referencia a la celebración del *Otauematsuri*, concretamente al mes en que se desarrolla dicha celebración: mayo. Por un lado, Satsuki es la pronunciación arcaica de los caracteres

¹⁷ Término budista que alude a alguien embarcado en el camino de Buda de forma significativa y que ha alcanzado cierto nivel de iluminación espiritual. Es, de algún modo, el equivalente a los santos en el cristianismo.

五月 (lit. «mes cinco») y con los que se denomina al mes de mayo. Por otro lado, el nombre de la hermana menor, Mei, es la transcripción fonética del mismo mes en inglés «*may*».

Otro elemento mostrado en la película estrechamente relacionado con la agricultura sería la figura de la deidad sintoísta Inari (elemento 12 de la tabla). Podemos observar una estatua de un zorro de Inari o *kitsune* en la escena en la que Satsuki y Mei esperan a su padre en la parada del autobús. No es casualidad que en un pueblo dedicado plenamente a la agricultura se encuentre un santuario en honor al dios Inari, pues es considerado el dios japonés de la fertilidad, el arroz, la agricultura y el éxito en los negocios y la prosperidad. De hecho, el mismo nombre de Inari deriva de la palabra *ine-nari* (稲成り) que significa «arroz creciente». Culturalmente se ha asociado a los *kitsune* o zorro blanco con la deidad Inari debido a que por la dieta del zorro, basada en insectos, pequeños reptiles, roedores y aves, los campesinos capturaban y entrenaban a los zorros para que controlasen las plagas y otras amenazas para los cultivos, de modo que estos se convertían en los guardianes de los campos de arroz, y por extensión, en símbolo de protección y prosperidad para los agricultores.

Además de los elementos relacionados directamente con la agricultura, encontramos también otros que aluden, si bien a veces de una forma un tanto sutil, a la relevancia y atributos beneficiosos que la naturaleza aporta a la vida de las personas. En la película es el personaje de Nanny quien se encarga de transmitir este mensaje en escenas como en las que la familia come los *ohagi* (elemento 6 de la tabla) hechos por la anciana; o cuando las niñas ayudan a recoger las verduras del huerto que según Nanny «Han recibido durante mucho tiempo el calor del Sol. Por eso son tan buenos para cuerpo y para el alma»; reafirmando así el estrecho vínculo que puede llegar a existir entre la naturaleza y el ser humano y cómo ambos pueden beneficiarse de esta relación no solo a nivel físico sino también espiritual.

Por otra parte, durante la película también aparecen otros elementos naturales como el gran alcanforero o el regalo hecho de hojas de bambú y lianas (elemento 9 de la tabla) que Totoro entrega a Mei y Satsuki que, pese a no mencionarse en ninguna de las versiones de la película (ni en las traducciones ni en el original), son todas plantas que se emplean en la medicina oriental debido a las múltiples cualidades curativas y balsámicas que poseen.

Finalmente, existen otros elementos culturales que no pertenecen a ninguno de los dos grandes grupos mencionados al principio de este apartado, a saber, criaturas inspiradas en el folclore japonés y elementos de la naturaleza. Este tercer y pequeño grupo lo forman dos elementos pertenecientes a la vida cotidiana de la sociedad japonesa: *obentô* y *amado*.

Un *obentô* (お弁当; elemento 5 en la tabla) es una ración de comida sencilla preparada para llevar, típica de la cocina japonesa. Las madres los suelen preparar como almuerzo para que

sus hijos se los lleven al colegio, aunque también se pueden comprar *obentô* ya cocinados y preparados en la mayoría de tiendas de alimentación o supermercados del territorio japonés. Los *obentô* suelen contener arroz, pescado o carne y una guarnición por lo general a base de verduras lo que forma la base de la dieta nipona.

La *amado* (雨戸 lit. «puerta de lluvia») es una puerta corrediza exterior o contraventana corrediza que cubre las puertas o ventanas interiores de una casa japonesa. Protege la casa del viento, la lluvia y el fuego, además de ayudar a la regulación de la temperatura interna de la casa y proporcionar una barrera de seguridad ante posibles intrusos. A pesar de que los bloques de edificios modernos ya no suelen tener *amado*, las grandes casas situadas en zonas de campo o casas unifamiliares (incluso las de zonas urbanas) se construyen todavía con *amado* de madera o metal que cubren sus puertas y ventanas exteriores.

Resulta curioso observar que el hecho de que estos dos elementos culturales sean propios del día a día de una familia japonesa ha provocado que en las traducciones se opte por omitir estos elementos de los diálogos y se hayan substituido por términos más neutros o cercanos a las culturas meta, por lo que al espectador solo le es posible percibir o llegar a intuir cuales eran los elementos a los que se hacía referencia en la versión original a través de las imágenes.

Como hemos podido comprobar a lo largo de estos apartados (4.1 y 4.2), tanto los elementos culturales mencionados en los diálogos como los mostrados en las imágenes ayudan a conformar y cohesionar todo un mundo que parece ser imaginario pero que encuentra sus raíces en el folclore y la mitología japoneses. Aunque los elementos mencionados son muy importantes, no se consideran tan cruciales como los mostrados para entender el conjunto global de la obra: deidades, comidas cotidianas, tradiciones o lugares estrechamente vinculados a la cultura nipona. En muchas ocasiones se han utilizado técnicas de traducción como la generalización o explicación para salvar diferencias entre las culturas. Aunque en español se ha intentado conservar el significado original japonés y pocas veces se ha añadido información extra, es obvio que se han perdido muchos matices y que, por consiguiente, el espectador original y el espectador meta no reciben la misma cantidad y cualidad de *inputs* a lo largo de la película.

En cuanto a los elementos mostrados en las imágenes, al ser tan vistosos entran en seguida por los ojos y son los que el espectador percibe primero. Son los que conforman todo el mundo paralelo en el que Chihiro aterriza y también los que dan forma al mensaje y atmósfera pro naturalista que simboliza Totoro además de aportar circularidad a ambos filmes.

Desafortunadamente, su significado real pasa completamente desapercibido a los ojos del espectador no japonés. Al principio, comentábamos que constantemente se envía información a través de los *kanji*, los cuales pueden aportar pistas o acabar de definir el significado de una escena que no acaba de explicarse mediante los diálogos. Sin embargo, el espectador no japonés puede pensar que la única función de estos caracteres es dar un toque oriental a la película, es decir, que los carteles o inscripciones en las paredes no tienen un valor secundario importante o una carga de significado real, sino que son una mera decoración o complemento para situar geográficamente la historia.

Lo mismo sucede con el cortejo de divinidades y criaturas que aparecen en *El viaje de Chihiro* o elementos referentes a los *yôkai* en *Mi vecino Totoro*. Aunque pueden parecer monstruos y seres sin sentido, dibujados aleatoriamente y siempre fruto de la imaginación del director, son en realidad una enciclopedia visual de las creencias budistas y sintoístas. Si bien es cierto que muchos han surgido del ingenio de Miyazaki, siempre suelen estar basados o inspirados en alguna deidad o ser presente en el folclore y mitología japoneses. A pesar de que todos ellos dan circularidad y sentido completo a la historia, vemos que a lo largo del proceso traductor llevado a cabo en las versiones en inglés y castellano se pierde la mayoría, si no toda, de la carga de significado y pasan a ser un elemento decorativo más.

5. CONCLUSIONES

Para la realización del presente trabajo se han escogido las películas *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro* ya que de entre la extensa y variopinta filmografía de Studio Ghibli son las dos que más aspectos en común tienen, no solo por su gran carga simbólica sino también por la estructura temática sobre la cual se desarrollan ambas historias.

Esta gran carga simbólica se crea gracias a la abundancia de elementos pertenecientes al folclore y la cultura de origen. Elementos que juegan un papel relevante y que causan una inevitable pérdida de matices de significado o información durante el proceso traductor que, si bien en un principio podríamos considerar innecesarios o de una importancia superflua, son, como hemos comprobado en este trabajo, cruciales para que el espectador meta logre captar, comprender y apreciar no solo los significados ocultos tras estos elementos culturales, su función y el porqué de su existencia dentro de la historia, sino también el mensaje completo y final que el autor pretende transmitir.

La trama de las dos películas se inicia con el traslado de una familia desde el ambiente ajetreado y contaminado de la ciudad al plácido y acogedor entorno de la vida en el campo. Es este acercamiento a un mundo más próximo a la Naturaleza y, por lo tanto más puro, lo que permite a las jóvenes protagonistas, Mei, Satsuki y Chihiro; conectar con un mundo espiritual paralelo al de los humanos que hasta ahora les había estado oculto.

La entrada a este nuevo mundo se representa con un túnel. En el caso de *El viaje de Chihiro* es el que lleva al parque de atracciones abandonado, y en *Mi vecino Totoro* es el túnel que forman los árboles que crecen a la entrada de la casa a la que se muda la familia Kusakabe. Sin embargo, el túnel no es solo físico sino también espiritual, pues al adentrarse en él las protagonistas se ven impulsadas a madurar y a asumir una serie de valores cruciales para poder comprender el nuevo mundo que acaban de conocer y el mundo real del que provienen. Por una parte, Chihiro aprende a respetar y a comportarse según los valores de la sociedad adulta, y comprende el cariz sagrado de la Naturaleza. Por otra parte, Mei y Satsuki aprenden a crecer atesorando la ilusión y entusiasmo propios de la infancia, incluso en momentos difíciles, y a valorar la importancia de respetar y convivir en armonía con la Naturaleza.

Asimismo, el mundo de la casa de baños (*El viaje de Chihiro*) y el gran bosque de la aldea de Matsugô (*Mi vecino Totoro*) comparten varios elementos recurrentes: el anteriormente mencionado túnel que conecta los dos mundos, el gran alcanforero como símbolo del vínculo entre lo divino y lo terrenal, la abundante presencia de *yôkai* y dioses pertenecientes a la mitología japonesa, la figura del guía espiritual (Haku y Totoro) y la ausencia de la figura paterna, por lo que las protagonistas se embarcan en un camino de madurez en solitario.

Los valores aprendidos durante este proceso están estrechamente relacionados con las bases didácticas de las creencias budistas y sintoístas, especialmente las de ésta última. Una vez las protagonistas han adquirido estos conocimientos, deben abandonar tanto este mundo fantástico como el guía que las ha acompañado durante todo su viaje.

La traducción de estas obras resulta un reto no solo por la presencia de numerosos elementos culturales referentes al folclore y mitología japoneses que caracteriza a las películas de *Studio Ghibli* sino también por las limitaciones y requisitos que exige la traducción de una obra audiovisual, como es el caso de una película. En la traducción de una película el traductor audiovisual ha tenido que ceñirse a estrictas limitaciones propias de un filme, como son la cantidad y extensión de los diálogos o la sincronía labial, que a veces imposibilitan el uso de ciertas técnicas de traducción como la explicación o la adición de notas al pie con tal de salvar los obstáculos que plantea la traducción de elementos culturales y compensar la pérdida de información.

Asimismo, no debemos olvidar que trabajar con un idioma tan lejano como el japonés, que posee un sistema de escritura tan diferente al español o al inglés y una estructura de comunicación oral que puede ser muy vaga, ambigua y contexto-dependiente si el hablante así lo desea, se convierte en un arma de doble filo para el traductor, pues puede otorgarle mucha libertad a la hora de utilizar técnicas como la omisión o modificación de información mostrada en los *kanji*; pero al mismo tiempo presenta una serie de retos que dificultan la tarea de elaborar una traducción que logre transmitir la misma información y matices de significado presente no solo en los diálogos sino en el trasfondo o escenografía percibidos por el espectador de la lengua de origen, en el limitado espacio y tiempo que dura cada escena de una película. En el caso de estas dos obras podemos comprobar como los traductores utilizan estas condiciones y características a su favor añadiendo información en escenas en las que no aparecen diálogos, modificando u omitiendo información que al aparecer escrita en japonés no llegaba al espectador meta, y, lo que más no ocupa en este trabajo, obviando o modificando información referente a los diversos elementos culturales que, al no conocer o ser consciente de su presencia, el espectador meta no echa en falta en el producto final a pesar del importante papel que se ha demostrado que juegan para la total comprensión y disfrute de la película.

Como hemos visto a lo largo de este trabajo, aunque nos hallemos frente a una cultura lejana no debemos pasar por alto los referentes culturales o no tenerlos en cuenta durante el proceso traductor, pues todos ellos no dejan de ser el reflejo de la sociedad, la historia y, por supuesto, la cultura del país de origen. Ser conscientes de esto nos permite no solo traducir palabras, sino transmitir culturas.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Amanuma, Yasushi (1974). *Giongo gitaigo jiten [Diccionario de onomatopeyas y mimesis]*. Tokyo: Tokyodo Shuppan.
- Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Colección Signo e Imagen. Cátedra, 1ª ed.
- Embajada de Japón. *Conoce Japón. Religión* [En línea]. Embajada de Japón, 2012. [Consulta: 23/04/2015]
Disponible en: <http://www.es.emb-japan.go.jp/infojapon/conoce/religion.html>
- Fortes Guerrero, Raúl (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*. Barcelona, Ediciones Octaedro, 1ª ed.
- García, Héctor (Kirai). *Un geek en Japón (Nueva versión)*. Barcelona, 2012, 1º ed. NORMA Editorial S.A. (págs. 172-180).
- Hida, Yoshifumi e Hideko Asada (2002). *Gendai giongo gitaigo youho jiten [Diccionario modern de las onomatopeyas y las mimesis]*. Tokio: Tokyodo Shuppan.
- Martín López, Álvaro; García Villar, Marta (2014). *Mi vecino Miyazaki, Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid: Diábolo Ediciones, 1ª ed. (págs. 8-12, 50-62 y 166-178).
- McCartym Heken (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*. Berkeley, Stone Bridge Press: 1ª ed.
- Meyer, Matthew (2015). *The Night Parade of One Hundred Demons: a Field Guide to Japanese Yōkai*. Volumen 1. Matthew Meyer: 2ª ed.
- Montero Plata, Laura (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España: Tebeos Dolmen Editorial S.L., 1ª ed.
- Okamoto, Kido (2014). *Fantasmas y samuráis: Cuentos modernos del viejo Japón*. Madrid, Editorial Quaterni, 1º ed.
- Ono, Sokyo (2014). *Sintoísmo. La vía de los kamis*. España: Colección Filosofía y religión, Editorial Satori, 1ª ed.
- Pérez, Riobó (2014). *Yōkai, monstruos y fantasmas en Japón*. España: Colección Mitología, Editorial Satori, 1ª ed.

- Phillips, Alastair; Stringer, Julian (2007). *Japanese Cinema: Texts and contexts*. New York. Routledge, 1ª ed. (pág. 318).
- Robles Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli, de Nausicaä a Mononoke*. (1984-1997) Volumen 1. España: Colección Manga Books #14, 3ª ed. (págs. 8 - 10 y 38 - 48).
- Robles Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli, de los Yamada a Kokuriko*. (1999-2011) Volumen 1. España: Colección Manga Books no.14, 3ª ed. (págs. 30 - 43).
- Sasaki, Takashi (2005). 「宮崎アニメ」秘められたメッセージ—『風の谷のナウシカ』から『ハウルの動く城』まで, 東京. KK ベストセラーズ.
- Studio Ghibli (2001). *The Art of Miyazaki's Spirited Away*. Tokyo: Studio Ghibli / Tokuma Shoten.
- Toriyama, Seiken (2014). *Guía ilustrada e monstruos y fantasmas de Japón*. Madrid, Editorial Quaterni, 1º ed.
- Venuti, Lawrence (1998). *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. Routledge, 1ª ed.